

SRPEN 1995 MĚSÍČNÍK POČÍTAČOVÝCH HER

CENA 19,90 Kč 26 SK

48

excalibur

148 stránekový
Excalibur na
obzoru!

(strana 2)

Vážení čtenáři,

V červnu jsme oznámili změnu Excaliburu ze čtrnáctideníku na týdeník. Řada z vás, kteří jste znali opoždění některých čísel čtrnáctideníku, jste o našem rozhodnutí jistě zapochybovali. Přiznám se, že ani my jsme si nebyli zcela jisti, jak vše zvládneme. Nyní je možno zpětně zhodnotit výsledek naší práce.

Všechna čísla týdeníku jsme vydali bez zpoždění, každý pátek jste si mohli přečíst nové vydání. Naše konkurence byla zaskočena naší rychlostí, obrat se zvýšil téměř čtyřnásobně.

Avgak naším cílem nebylo jen trumfovat konkurenci. Na prvním místě je u nás především maximální spokojenosť vás, čtenářů. Rychlosť vydání nebyla na úkor kvality obsahu, ve srovnání s číslem 44 se objevila řada nových rubrik (týden, téma, názory, hardware, reportáž) a vedle recenzí na starší hry informoval Excalibur jako první u nás i o řadě novinek. Zároveň se zvedla obsahová i jazyková úroveň. Pro zpestření jsme úvodní rubriku preview a prvních dojmů psali ve stylu novinového zpravodajství.

Grafické provedení čísla 45 jsme svěřili studentu katedry zaměřené na typografii a design časopisů jedné umělecké vysoké školy. Protože však vaše ohlasy byly velmi rozporné a převažovaly negativní, tuto úpravu jsme opustili - v budoucnu možná využijeme symbol Excalibur TIP. Asi největším nedostatkem současného Excaliburu je malý počet stran a nekvalitní obálky. Při průzkumu mezi čtenáři je požadován rozsáhlý a kvalitní časopis s perfektním obsahovým a grafickým provedením. Po pečlivé úvaze jsme dosli k rozhodnutí takový Excalibur pro vás od jubilejního čísla 50 vydávat.

Přemysl Twrdý, ředitel

EXCALIBUR COVER CD ZDARMA

Od čísla 50 budou dostávat předplatitelé každé vydané cover CD zdarma.

Od čísla 50 bude Excalibur rozsáhlý měsíčník nejvyšší kvality.

Předplatitelům bude zasílán s předstihem 2-3 dny, takže jej budou mít dříve než bude v prodeji na stáncích.

Pokud máte zájem dostávat všechna COVER CD od čísla 50 zdarma, objednejte si předplatné EXCALIBURU na 1 rok.

$$12 \times 75 \text{ Kč} = 900 \text{ Kč}$$

(posíláme jako obyčejné novinové zásilky)

$$12 \times 95 \text{ Kč} = 1140 \text{ Kč}$$

(pokud chcete zásilky dostávat doporučeně)

Zájemci o předplatné, zašlete příslušnou částku složenkou C na adresu: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Na zadní stranu napište: Předplatné Excalibur, COVER CD zdarma.

Pokud si Excalibur nepředplatíte na rok, budete mít možnost kupovat COVER CD za 75 Kč v omezeném množství ve vybraných prodejnách.

Pouze předplatitelé mají zaručeno, že budou dostávat zdarma COVER CD spolu s časopisem. Nárok na COVER CD zdarma mají pouze ti, kdo si předplatí Excalibur na 1 rok.

Pozn.: COVER CD bude určeno pro PC CD-ROM. Pro ostatní počítače (Amiga, ST, Mac) bude jen nepravidelně věnována část CD, kterou bude ovšem třeba překopírovat z PC CD-ROM.

Informace o předplatném
tel.: 02/667 123 15.

BRUTAL:

■ AMIGA

Paws of Fury

Greenpeace proti zvířecímu souboji jům!

Do pobočky hnutí Greenpeace v ČR se dostavila známá lísčí kráska Foxy Roxy v dost ubohém stavu a okamžitě zažádala všechna zvířata na světě za porušování lidských práv. Bylo proto zahájeno vyšetřování, které dodnes pokračuje. Při prvním výslechu uvedla poškozená, že si šla jako obvykle ulovit nejákého zajíce k obědu a cestou v lese ji přepadl medvěd...

Vyšetřovatel: „Co od vás dotýký medvěd chlép?“

F.R.: „Ríkal, že je párem lesa a všechno mu tam patří. A že když si chci ulovit něco k obědu, musím s ním nejprve bojovat...“

Vyšetřovatel: „Znáte onoho medvěda?“

F.R.: „Doslechla jsem se, že je Medvěd Ivan, pfeborník v sumo.“

Vyšetřovatel: „Bila jste se s Ivanem?“

F.R.: „Ano a nebylo nic téžkého jej porazit.“



A když už jsem se konečně chystala chytit můj oběd, vrhnul se na mě Kojo Kendo. I toho jsem zdolala, ale to ještě nebylo všechno...“

Vyšetřovatel: „Kolik zvířat vás nutilo s nimi zápasit?“

F.R.: „Bylo jich celkem deset. Ale všechna podlehlala. A když už jsem se konečně dostala k vytouženému jidlu, zjistila jsem, že je to mistr v karate a to já neumím. Proto mě takhle zřídil. Ani jsem nemohla obrát přední pacíku. Ještě jsem dnes nic nejdela, mám hrozný hlad. A jestli mi nedáte něčeho najist, tak vám tady...“

Buch!

Joe

(Podrobná recenze na str. 11)

Virocop

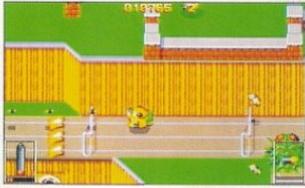
■ AMIGA 1200

Bude legendární Robocop nahrazen neznámým pistolekem?

Asociace evropských vydavatelů zábavného softwaru (ELSPA), jež už dlouhý čas brojí proti softwarovým pirátům a násili v počítačových hrách, kontaktovala známého programátora Andrewa Braybrooka, aby jím v jejich snažení pomohl. Ten na zakázku sestříhl neohroženého policistu, který by měl ELSPA zbavit veškerých starostí.

Po vpuštění do počítače a nastartování určité hry okamžitě likviduje všechny záporné osobnosti, včetně zkoumávaných hráčů baseballu a veveřek plivajících lísčí oršky. Postaví se i proti atlétům používajícím nedovolené povzbudivací prostředky, začne na útek obrovské zmutované potvory. Je designován pro pobyt v členitém terénu - jeho tvar připomíná podivný sud plný nejnávitě z tuž, místo nohou má výkoně kolečkové brusle. Pohybujte se velmi rychle, není pro něj problém přeskotit širokou propast a střílet neplíjemně přesně. Od ELSPA jsme odráželi zprávu, že už nyní při zkusebních zášachách po Virocopovi zůstávají jen hromadky mrtvolek.

Jistý nejmenovaný zločinec - člen společnosti Renegade - se nachal slyšet, že na policijáta připravil mamutí past v podobě sedmnácti zatraceně těžkých bludišť. Nezdá se, že by to pro Virokopu bylo příliš tučné sousto. Podle posledních infor-



mací už se prokousal do druhého bludiště. Celé dění budeme sledovat a uživatelům počítaců oznamují, že Virocop zatím rádi na ECS Amigách a Amaze 1200.

Joe

Excalibur COVER CD
zdarma již od čísla 50

Informace na druhé straně

o b s a h

Preview:

Brutal: Paws of Fury

AMIGA (3)

Virocop

Amiga 1200 (3)

Are You Afraid of the

PC-CD (4)

Nightfall

PC (4)

SkyRoads

PC (4)

Machiavelli the Prince

PC-CD (4)

Kaleidoskop (5)

Téma: Násili a hráč

Trídní sériál - 3. část (6)

Hardware:

Action Replay - 2. (29)

Dopisy

Názory (30)

Recenze

Are You Afraid of the Dark? (PC-CD)

adventure (10)

Behind the Iron Gate (Amiga)

3D akční (22)

Brutal: Paws of Fury (Amiga 1200, Amiga, PC, PC-CD) zvířecí bojová (11)

Clockwork Knight (Saturn) arcade (21)

Diggers (PC, Amiga) strategie (13)

Gale Racer (Saturn) autička (22)

Grandad (Atari ST) adventure (14)

Inferno the Odyssey Continues

(PC, PC-CD) vesmírný simulátor (19)

Pinball Dreams & Fantasy

- Special Edition (PC) pinball (22)

Skorápy (Atari ST) strategie (23)

Soccer Superstart (PC-CD, PC, Amiga)

fotbal (13)

Ultimate Soccer Manager (Amiga 1200)

sportovní strategie (12)

Whizz (PC-CD, Amiga) 3D plošinovka (19)

Návody

Colonization (PC, Amiga) (26)

Ečstatica (PC) (28)

Kupón na cover CD 55 uveřejněný v minulém čísle byl určen pro týdeník, u kterého není vzhledem k rychlosti pošty předplatné prázdný výhodný. Protože Excalibur bude měsíčník, COVER CD obdrží všichni noví předplatitelé zdarma.

COVER CD již od č.50

Vážení čtenáři,

Oznámení o přípravě nového COVER CD v minulém čísle vyvolalo obrovský ohlas. Vzhledem k tomu, že jsme se na zakladě vašich dopisů rozhodli definitivně změnit Excaliburu na prestižní měsíčník s nejvyšším počtem stran, rušíme akci s kupónem vyhlášenou v minulém čísle. Způsob rozesílání CD jen předplatitelům je totiž jednodušší a rychlejší než distribuce pomocí kupónů. (více na str. 2)

■ PC-CD

Machiavelli the Prince

A máme tady ody Micropose další strategii (tentokrát na CD ROM) a nevypadá vůbec špatně. Děj vás zavane na začátek čtrnáctého století do Itálie, přesně řečeno do města ostrovů, vodních kanálů a ríek... Na prostě Benátek. Ukolem nás hráče je vystupovat v osobě jednoho z nejvýznamnějších politiků té doby Machiavellioho. Ane, ve hře se roztočí ruleta velkého obchodu a vysoké politiky. Jediným a provaditelným úkolem je zmocnit se trůnu a vydržet na něm, co nejdéle to půjde.

Světová mapa je založena na systému prozkoumávaj a uvidíš, stejně jako v Duně 2. Všechny obchodní a politické transakce füdte z Benátek. Ta

dy má své sídlo
v církvi (papež).
Nechybí ani palác
se senátory, kteří
aniž na to nevypada-
jí, dají se upla-
tit nebo v horším
případě můžete
zaplatit vraždu
některého z nich.
Grafika je velmi
pekná a prokres-
len do detailů.

Jednoho dne se dva sourozenci vydali na výlet a zavítali do ponuré budovy divadla. Hned je uvítal sám Orpheo a zajal bratra, aby jej nechal zmizet ve skříních. Protože však v komuto potřebuje dvě osoby, když hledat i sestru, která se mezičim propadla do nižšího patra budovy. Nás časopis celou záležitost sleduje a doufáme, že v s námi.

Roger T.



nich letech zatraceně malo) oponěný mnoha logickými hádankami s více řešenimi, boji s podzemními stvůrami a samozřejmě nebudosť chybět ani kouzla. Ve hře by měl být i auto-mapping. Grafickou stránku můžete posoudit z obrázku, ale i když jsme od Beastů dostali demodisketu, netroufám si vůbec odhadovat, jak bude vypadat finální verze. Zatím to vypadá celkem sympaticky, ale na výsledek si budeme muset počkat až do Vánoc. Každopádně přejí Beast Software hodně úspěchů a jsem zvědav na jejich další plány.

Joe

Merchant Prince

Hudba také moc nezaostává. Zvuková karta hraje krásně skladby, které dobré podbarvují déj hry. Bylo už velemoc strategií, kterých děj vycházel z obchodu nebo politiky. Některé se proslavily a staly legendami (Duna 2, Populus 2...), jiné zas byly propadáky, na které se hned zapomnělo (Genesis). Uvidíme jak dopadne v hodnocení strategie Machiavelli the Prince...

VLAPON

Ravenloft II

V Excaliburu 45 jsme v recenzi Ravenloft Stone Prophet bez konzultace s autorem provedli některé úpravy, které pozměnily význam. Omlouvám vše se.

Na obrázku:
Petr Chlumský
prohlíží Excalibur
45

-bi,tok-



ATLANTIDA

Čechova 4, 170 00 Praha 7

Tel: (02) 37 57 54

Amiga 600 8.296 Kč
obsahuje Deluxe Paint III a 3 hry

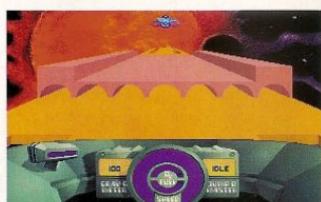
A1200 DD 15.372 Kč
obsahuje Deluxe Paint IV,
WordSearch, hry Oscar, Dennis

Amiga CD32 5.856 Kč
obsahuje hry Oscar a Diggers

Amiga CD32 6.466 Kč
obsahuje hry Oscar, Diggers,
Microcosm a Chaos Engine

Paravision SX1 8.906 Kč
Vše skladem, napíšte si o komplétní

ceník. Zasláleme na dobríku.



vých vektorových plošinách a skálete z jedné plošiny na druhou. Ubyívá vám při tom čas (kyslík) a palivo. Plošiny jsou tak graficky nenáročné, že je to až hrůza, ale přesto stále vypadají jako plošiny. A nemyslete si, že je to špatná hra. Je sice nenáročná, ale zábavná.

Mrkvoslav Pytlík

■ PC-CD

Are You Afraid of the Dark?

Strašidelné divadlo poskváreně krví

Ve známém Orpheově divadle na hlavní třídě něho města došlo ke krvavé tragedii. Veleúspěšný zábavný program známeho maga a kouzelníka Orphea se změnil v jatka, když při triku s gilotinou přišla o hlavu jeho asistentka. Jako by to ještě nestačilo, nechal Orpheo, ostatně jako vždy, zmizet své dcery ve známých teleportačních skříních. Jaké však bylo zděšení diváků, když se divky neobjevily, a navíc asistentka zůstala ležet v trátořisti krve s hlavou u nohou mága. Diváci prchli a od té doby je divadlo uzavřeno.

NIGHTFALL

■ PC

Beast strikes back!

Moravská nezávislá softwarová společnost Beast SW chystá po Tetrisu II pro majitele všech Stéček další lahůdku - dungeon Nightfall. Tvůrci se nechali slyšet, že hodlají překonat legendární Dungeon Mastera a možná i jeho druhý díl. Bude se jednat o klasický dungeon (těch je v posled-



■ PC

SkyRoads

Hop sem, hop tam

Her, které se vejdej na jednu disketu, stačí jim 288 a 1 MB RAM, se v dnešní době programuje jen velmi málo. Já mám s těmito hrami ale ty nejlepší zkušenosť. Oproti většině ceděckových nesmyslů, skládajících se z několika gigabitů digitálnizovaných animací a z neméně velkého množství digitálnizovaných zvuků, je spousta z nich výborně herkulinských, ačkoli grafika i hudba bývají podprůměrné.

Tento úvod bych si jistě ušetřil, kdyby hrá SkyRoads nepatřila mezi ty „malé, ale pěkné“ hříčky. Nyní už ale ke hře samotné. Ovládáte malé raketové vozítko, viděně vezadu, jezdte jím po dera-

KALEIDOSKOP

Pacman na SNES

Legendární PACMAN má za sebou spousty mutací. Byl tu jako 3D bláznitý, holčičí (Pac-Lady) a měl i svou vlastní městečko (Pac-Land). Jak si jistě vzpomínáte, žádny z těchto odvarů se nedočkal stejněho úspěchu, jaký originál „Pac In Time“ (Pac v čase) je název dalšího dílu do série. Jená se o klasickou 2D plošinovku a to tak klasickou, že nového nepřináší vůbec nic. Zahrát si ji můžete (ale taky nemusíte) na SNES.

Práva a multimédia

V poslední době začíná být docela dusno okolo interaktivních práv. S nárustem multimediálních produktů se právníkům začínají točit hlavy. Trochu světa do toho zmatku vlnou smlouva mezi WGA a DGA. Až doposud totiž nebylo v mnoha případech jasné, kolik se vlastně má za použití materiálu v interaktivním díle platit. To se nyní změnilo, ale mnoho legislativních děr stále přetrvává.

Grafika Megadrive

O tom, že grafické možnosti Megadrivu jsou dost vysoké se můžete přesvědčit u „Demon's Crest“, 2D procházkového sice postrádá hlubší smysl, ale grafika se nápadně podobá proslavené trilogii „Shadow of the Beast“ na Amigu. Dokonce i postavicka je podobná jako hlavní hrdina Beastu 2, má jenom navíc křídla. Takový detail.

Film a hry

Na jedné straně se velká filmová studia snáží tvorit filmy podle úspěšných počítacích her (viz Street Fighter, Mortal Kombat) a na druhé straně tlačí své filmové produkty na nejrůznější platformy. MGM/UA uzavřely nedávno neeksklusivní smlouvu s firmou Grolier/Matra Hachette (v tomto kaleidoskopu padne její název „ned několikrát“), která údá mě na počítacovém trhu jménem. Jejich prvním společným produktem byla CD-ROM hra „Blown Away“ podle stejnojmenného filmu s Bridgesem. Po filmu i po hre se ale velmi rychle slesha změř. Copak asi bude dalším produktem tohoto spolku?

Brutal Paws na SNES

Mlátičky jako Street Fighter, nebo Mortal Kombat jsou teď ve známkách obou: Brutal Paws (Brutální tlapky) na SNES se nese přesně v tomto duchu. Místo nebezpečně vypadajících monster tu ale valčí s komickovým postavickami zvířátek. Jejich tlapky se při každém úderu natahují podobně jako indi ve Street Fighterovi 2. Animace jsou docela bohaté a hrátelnost se zdá být dobrá.

Oscary na Internetu

Akademie filmových umění a věd, která každoročně uděluje Oscary, si před nedávným vyhlášováním letošních nominací zakoupila místo na Internetu. Chtějí tak zpřístupnit celému světu jakýsi interaktivní průvodce Oscarmani. Během několika minut po vyhlášení nominací byla všechna inkriminovaná data na Internetu k dispozici. Ve spolupráci s ABC a AMPAS plánuje akademie obnovit data na Internetu o kompletní encyklopédii Oscarů, vědomostní soutěž apod. Všechno bude ale především ve formě textu, mnoha obrázků se nedokáme pro kvantitativní (z pohledu dat) náročnost stahovat fotografii.

Bavič v cyberspacu

Americký komik Jay Leno, který je za očemáno proslaven tim, že bavi všechny padělat stát dvě hodiny pět dní v týdnu (klobouk dolů) se nedávno zařadil mezi hvězdy, které si odsakují do cybersvernu. Byl totiž hostem na siti America On-Li-

ne. Odpovídal tam na dotazy předplatitelů a sršel vtipem (jak by ne, když si u toho klidně ležel a na klávesnici tukalo jeho asistentka - podle jeho diktátu, rozumí se). America On-Line si libuje, protože v této době dosáhl počet napojených předplatitelů rekordního čísla.

Double Dragon

Neúspěšným filmové verze počítacové mlátičky Double Dragon nijak neodvrátil rozhodnutí distribuční firmy Bobbot (má na svédomí například animovanou verzi Horala - Highlander) připravit k září 1995 první díly kresleného seriálu pro děti - Double Dragon. Zatím není znám ani počet připravovaných episod, ale Bobbot si stojí tvrdě za svým. Hlavně aby taky tvrdě nenarazil.

Computerový herci

Před lety se hojně diskutovalo o tom, zda-li bude v budoucnu možné „ozívit“ znesušlé herce pro role v nových filmech. Pro mnohé to by tehdy utopie, pro nás už ne. Americká televizní stanice HBO (právě i už znají blíže) chce ozívit svůj hezký seriál hororových povídek „Tales From The Crypt“ (Povídki z krypty) o učinkování Humphreye „Boogy“ Bogarta (Casablanca, etc.). Epizodu produkuje Robert Zemeckis, který dohání na vhodné použití stejných počítacových technik, které dovolily jeho Forestu Gumpovi potkat (ex-)presidenta Nixonu.

500 Nations

Jak je vidět, Kevin Costner se nevěnuje jen megalomanským produktem jako je „Waterworld“ (mimo jiné jeho rozpočet na konci natáčení přesáhl stopydesát milionů dolarů). Kevin uvádí také obyčejný osmnáctidenkový dokumentární pořad pro CBS nazvaný „500 Nations“ (Pět set národů). Mezičítm Microsoft Corp. pracuje na jeho CD-ROM verzi. V podstatě se jedná o projekt, který uživateli seznamuje s příběhy, které si výpravně různě indiánské kmeny. Kovai jak by dopadl, kdyby s ním nebylo spojeno Costnerovo jméno.

The Doom Generation

Několik lidí se mne ptalo, jestli je film „The Doom Generation“ verzi slavné hry „Doom“ je jejím filmovém zpracování. Jsem si zde nedávno povidal. Odpověd je: „ne“. TDG je levný erotický thriller, který nemá s Doomem nic společného. Zádne strachy, že se okolo filmového Dooma bude něco skutečného dít, dozvite se to nejprve právě v této rubrice v Excaliburu!

Multimediální obchod

Stále více „velkých společností“ se chce přizívit na rostoucímu multimediálnímu obchodu. Jedním z posledních jsou Italsky (Milán) Olivetti a americky (San Francisco) Star Press Multimedia. Jejich cílem je zaměřit se na (a teď to příjde - termíny z jejich vlastní oficiální tiskové zprávy - po-držte se) „infotainment“ a „edutainment“. Dobrý, ne?

Spider-Man

Firma Acclaim začná spolupracovat s komickovým vydavatelstvím Stan Lee - Marvel Comics, které má za sebou spoustu kreslených hitů, které ale u nás vůbec neznáme, takže vám je nebudu ani jmenovat, protože většina by koukala jak pak a za svěcená menšina slítila a celou stránku Excaliburu zamokřila, což nechá, hlavně ne u téhle stránky. Takže od Acclaimu vyčází Spider-Man (zase bez podtitulu, takže se nám ty hry o něm pékně spletou) a Wolverine - Adamantium Rage.

Nekompatibilní PC

Už jste slyšeli tu story o začátcích Mystu? Předem upozorňuji, že je to pouze drb, ale drb který vypustil ředitel Envisioneering Group z New Yorku! Díky nekompatibilité

prý hned po uvedení Mystu osm ze dvaceti cedérek potuovalo zpět do obchodů. A důvod? Reklamace z nekompatibilitou. Druhá zpráva, kterou pan Doherty vypustil se týká jisté nejmenované japonské firmy, která se chystala s velkou parádou uvést na americký trh svou novou CD hru. Za účelem presentace novinářům zakoupili přímo v USA jedenáct pěceček. Večer před prezentací jen nahodil zjistil, že díky nekompatibilitě funguje jejich super-pařba jen na jednom z nich. Dobrý co?

Pravěké závody

BC RACER, nový titul od Core Design, nazávánu na populárního BC Kida snad jen v tom, že je BC - tedy prehistorický. Jako frayer - jeskynní muž Cliff Ace se vydávate na divokou jízdu na svém slápkostroji. V dřevěné sajdáčce vám dle společnosti vaše přítelkyně ROXY. Pohled je stejný jako u Out Runu, nebo Lotusu a jezdí se na pořád, nikoliv na čas. Grafika je, jak už je v Core Designu zvykem, comicsová. Projíždíte pod mosty z dinosaurových kostí, po ulicích a chodnicích pravěkého města ne nepodobného Bedrocku. Zajedete si také v zimě a dokonce i v noći, kdy bude před vaším slápkostrojem svítit pruh světla. BC Racer bude k dostání na PC, PC-CD, Segu a Mega CD.

Interaktivní televize

Představte si, že americký Bell South Corp se hodlá spojit s německým Thyssen-Han-delsunion za účelem získání soukromé telefonní licence (na území Německa, rozumí se). Ze vám to je jedno? Možná změnité názor, když prozradím, že jejich hlavním cílem je zajistění on-line služeb, interak-tivní televize a videa na zakázku. To už zní lépe, ne? Společnosti hodlají investovat 2,6 miliardy dolarů (asi 71,5 miliardy korun) s předpoladánym návratem 6,6 miliardy (asi 181,5 miliardy korun) dolarů v roce 2000.

Stereogramy

Cely svět se nám zblžněl do stereogramů a dokonec i několik mych přátel se shánělo po počítacovém programu, který by je dokázal tvorit (jeden ho chtěl dokonce napsat). Takových programů je dnes na trhu několik (některé i sharewareové), ale jejich kvalita kolísá. „Stereograms“ od Mindscape patří mezi ty lepsi. Program obsahuje několik stereogramových obrázků a další si můžete vyhotovit. Stačí na hrát obrázek do programu a zvolit, která část se má objevit před kterou. Nasleduje vcelku krátká kalkulace a picho (čti „pic ho“) - vás vlastní stereogram je tu. Jednu nevyhodou to ale má. Pokud na to chcete koukat na monitoru často - brzy si pokazíte oči a pokud byste chtěli grafiku převést na papír, budeste potřebovat velmi kvalitní barevnou tiskárnu. „Stereograms“ vyžaduje minimálně PC 386, 2MB RAM a běha si pod Windows. Jeho cena se pochybuje pod hranici dvaceti liber (tedy asi osm set šedesát korun).

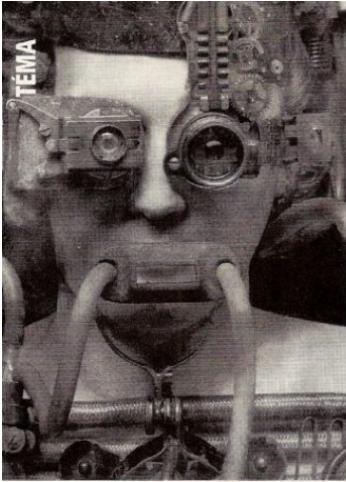
Vektorový masakr

Další ze střílek, která bohatě podporují hru po si poje je „Spectre VR“, nový vektorový masakr od US Goldu. Na první pohled se nejdá o nic tak novatorského. Hraně hory a jehly na pozadí tmavé oblohy i tmavé země. Na horizont neni tmavý, většinou je fialový, nebo modravý. Ehm. No a v tom si těrají malá hranalety ledaly. Ehm. No a hrát ho může až sedm hráčů.

Mortal Kombat v TV

Podobně jako Donkey Kong, i Mortal Kombat je nyní tlačen do televize jako animovaný seriál pro děti. Ha, ha, už to vidim ... „Ně maminko, ještě tu televizi neplenej, teďka tam bude Golo a ulice zase někomu vytíhne slunce a poteče klev!“

KaT



VIDEOHRY VE VYSOKÉ POLITICE?

Vlády vyspělých kapitalistických zemí (jak jsme již řekli, jedná se především o USA, Británii, Německo a Austrálii) se v poslední době pokoušely prozatí se zákony, které by tak či onak kontrolovaly násilí ve videohrách. Brzy se ale začaly ozývat hlasy, že téma brutality počítacových her je pouhou zástěrkou pro operace daleko širšího rázu. Že bychom měli Jamese Bonda na počítacové síti? Zn to dost šíleně, a tak se raději podíváme na celou záležitost pekně od začátku.

Je velmi zajímavé, že veškerý boom s možnými vládními nářízeními začal, aniž kdokoli vytvořil solidní, vědecky podloženou studii o problémě. Nikdo neprodlížil sebejmenně rozpracovaný plán, na jehož podkladě by se měla tak závažná věc, jakou omezování pravomoci části průmyslu rozchodné je, uskutečnit. Nikdo nekonzultoval uživatele software a nikdo nevznětí žádná fakta, na jejichž podkladě by mohlo být přistoupeno k sankcím. Nenašla se ani žádná línava skupina lidí, asociace, nebo sdružení, které by se zasařilo o to, aby učiněna příčta násilí ve videohrách. Navíc veškeré doposud provedené (a zveřejněné) studie jsou naznačují, že násilí ve videohrách nezpůsobuje zvýšenou kriminalitu mládeže (viz výše). Abych parafrázoval Shakespearova, zdá se mi byt cosi shrnulého v této záležitosti".

Proč bychom chodili jen po povrchu věci? Když jsem už ten problém naukou, nepustím ho a pořádám se do něj zahryzu. „AU! „Kdo to byl?“

Když se politik uchází o nějaké místo, at v Kongresu nebo přímo v Bílém domě (zůstaneme-li na chvíli ve Státech), potřebuje na sebe upoutat pozornost (pokud patříte mezi ty, kteří věří, že politici jsou zde proto, aby obyvatelům sloužili, ráději přeskoče odstavec nebo se vrátíte k Mateřídoušce). Kritizovat zábavný průmysl se stalo klasickým sportovním odvětvím mnoha politiků. Proč? Je to tak triviální a vychytárlé zároveň. Každému je jasné, že v dnešní hektické době nemají rodiče na své děti dostatek času. Přesto se jim pírozeně nechce přiznat (sobě i okoli), že děti nechávají růst (více či méně) jako kůl v plotě. Ale jejich děti kradou, perou se a nedýk i zabijejí (viz nedávné přestrelky dětských gangů v Chicagu). Takový chudák rodic se zmítá mezi svou prací a láskou k dětem. Na jednu stranu se

snaží vydělat co nejvíce peněz, aby si celá rodina (děcka nevymíaje) mohla žít co nejlépe, a na druhou stranu tráví s ratolestí čtyř hodiny týdně. A ratolesti začnou dělat problémy a rodic začne cítit výčitky svědomí. A ty boli. A boli hodně. Tu se odněkud objeví politik, uplně neznámá tvář, a řekne rodiči, že za všechno může ten spanutý film v televizi, nebo ta zatracené brutální hra (jinými slovy říká: „Vý za ně neměřete, milí rodičové. To, že nevite, s kým se vaše dítě styká, to, že nevite, cím se trápí, i to, že s ním trávite méně než pět hodin týdně, je v pořádku. Vý jste ti hodni my volíci, pojďte, properejte někoho, kdo má hodně peněz, stejně mi je závidíte, že jo? Tak pojďte, pustime mu žílu, třeba vám taky nečekáme, a když ne, tak alespoň budeme mít ten dobrý pocit, že můžeme tomu, kdo léta pracuje na svém zisku a buduje svou company, trochu ublížit. Hurá do toho, a na ty zatraceny děcka už ani nemyslete!“).

Pochopitelně, promluvit takto k masám není až tak triviální, jak by se mohlo na první pohled zdát. Občas se dá i klopýtovat a nazrat si z toho. Po léta obvívali politici televizi a film neadresně. Před pár lety udělal tehdejší viceprezident USA Dan Quayle velkou chybou. Byl totiž ve svých výtkách konkrétní. Ztrapnil se před celou Amerikou, když do televizní kamery prohlásil, že TV komediální seriál „Murphy Brown“ (PTV1 USA ho uvádí rázem v 18.05, vteřiny doporučují) a jeho hlavní, stejněmenná, představitelka jsou vinní za pokračující pokles morálních hodnot v tem (reprekta Murphy se totiž v jednom dílu stala svobodnou matkou, mimo jiné to by jelení z nelegračnějších dílů vůbec, a to jsem jich viděl asi 50 %, na vše totiž nemám čas, jinak bych je sledoval všechny). Nejenom, že si tím Dan způsobil velkou ostudu, ale začaly se ozývat hlasy, které jsou pro naši úvahu velmi důležité: „Vzpamatuj se, člověče Murphy je fikce, je to jeden televizní seriál!“

Poučení je jasné, čím více je politik neadresný, tím více si mohou za jeho slovy lidé představit. Takový senátor Exxon začal bojovat proti sexu na Internetu. Nebojoval proti konkrétním lidem nebo programům. Jeho zaměřování se ustálilo na (I), „sex na celosvětově dostupné síti“. Puritáni si totiž téma ihned asociovali s pornografií vůbec, a hned má senátor podporu nejméně třetice procent populace. Senátor chce pochybně někam kandidovat. (Stejně pochybuji, že se nám dostane, protože jeho jméno si budou lidé stále asociovat s mastnými skvrnami na moři.)

Ale můžeme jít ještě dál. Současný prezidentský kandidát Bob Dole na to jde totiž také pékně zostra. Napadá klasického spojence Washingtonu - Hollywood (o provázání této četky dvoř světu by se dal napsat několikastránkový elabroval, takže se ráději nebudu pouštět do žádných detailů, snad jen připomenu, že volba Ronalda Reagana prezidentem byla tehdy velkým hollywoodským úspěchem). Dole začal třídu bojovat proti násilí v hollywoodských filmech, a hned je na něj kládají. Některý Hollywoodští herci se cítí ohroženi (nebo prostě chtějí využít sance na zvýšení popularity) a chytnou se do vleku. Těba taková Jane Fonda prohlásila na nedávné konferenci věnované stavu filmového průmyslu, že svět je plný násilí a Hollywood proti tomu nic nedělá, naopak ho svými filmy podporuje. Hned sklidila bouřlivý potlesk. Ostatně kdybych tam

NÁSILÍ

ANEBO

seděl, tleskal bych taky. Kdybych totiž netleskal, vypadalo by to, že podporuji rostoucí vlnu násilí ve světě a hned by si ode mne začali lidé odsevadat (nepravidlá vám, že bych v tě chvíli něco ztratil? Myslím, že se tomu říká „právo na vlastní názor“). Jane Fonda se prostě ukázala. Tak mne napadá, kdy že to měla svůj poslední filmový hit?

POČÍTAČOVÉ SÍTĚ

BBS, „on-line services“, placené databanky a nejrůznější celosvětové počítačové sítě jsou v dnešní době skladby nepfeberného množství informací, které si můžete vyzvednout z kteréhokoliv místna na Zemi. Představují prakticky gigantickou databázi historický i aktuálně cenných informací. Počet jejich uživatelů může dosahovat deseti až patnácti milionů! Jenom počet uživatelů Internetu se každým rokem zvýšuje, stejně jako počet jeho „sites“. Neuvěřitelné množství informací na nich je až omračující. Lidem, kteří se k nim dostanou površí, se z toho mnohdy dělá nevolno. Je to asi ten samý pocit, jaký kdysi povýpě leteře nad New Yorkem. Nikde nevidíte konec.

S růstem významu cyberspace se objevila i nová podoba novinářů - takzvaný „cyberjournalist“. Cyberjournalisti jsou novináři, jejichž články se objevují právě v sítích. To oni přinesli dost soukromí informace o pozadi výkyp v Perském zálivu. Byly tu lidé, kteří tam přijímaли a ježichají články na Usenetu nemohla US Military cenzurovat. Pro nezávislé novináře (freelance writers) jsou počítačové databáze na sítích prakticky otázkou přezítí v této konkurenči. Počítačové sítě se také staly místem, kde si mohou lidé vyměňovat názory na vše, které je zajímají. Různé konference nebo fóra (conference, forum, echo, newsgroup) se staly místy, kde na zajímavá témata diskutují lidé z celého světa!

POLITIKA A VIDEOHRY 2

Jinými slovy, cyberspace je nedozírný svět, nad kterým nemá zatím nikdo kontrolu. Je to svět bez viditelných hranič a o jeho možnostech se nám zatím ani nezdá. Je to svět, ve kterém neexistují státní hranice ani překážky v podobě fyzické vzdálenosti mezi dvěma subjekty. Myslíte, že jsem najednou skočil někam trochu dříve? Ale kdepak. Vzpomeňte na senátora Exxonu a podívejte se na mnou do Austrálie.

Klokání policie se tam už totiž vrhla právě na počítačové sítě. Nebudu se pouštět do detailů, protože nevím stoprocentně, do jaké míry mohou být mě informace zkreslené. Celá opera je, tak jako když, pod rouškou policejního tajemství. Faktem zůstává, že na sítích jsou nastraženy policejní „hlídky“ (stejně tak jako radary na dálnici), které monitorují část dat, která sítí projde. Je to asi to samé, jaký když se někdo napojí na „náhodně“ vybraných dvěstěpadesát telefonních linek a odpisovává je. Pokud mluvíci užijí do telefonu sprosté slovo nebo obscene výrazy, dostane pokutu. Složenka přideje poštou. Ostřeně v Německu už takovou službu funguje. Jeden zaměstnanec Německé pošty odpisovává rozborovky na erotických linkách. Odvážnost předávaných „informací“ nesmí překročit určitou mez, jinak jsou linky trestány, případně uzavírány. No, pekně se nám to zoštřuje.

VE HRÁCH [část třetí]

„CO ZA TÍM VŠÍM VLASTNĚ VĚZÍ?“

Poslední dobou jsou tedy stále častěji slyšet hlasy, které se obávají, že se oficiální vlády poukusi zcela ovládnout cyberspace. A právě díky celosvětovým sítím se tyto hlasy ozývají z celého světa. Zájem institucí na cyberspace je přitom více než paradoxní. Politici ho zatím tak neskrývaně zanedbávají, že neuznávají za vhodné ani vytvořit pro něj vlastní legislativu. Zdá se, jako kdyby se ted chytily v hahu a chtili to dohnat (že by si plánovali rozdělení cyberspace podobně jako v případě Antarktidy?). Patrně jedinou žáncí, jak zamezit fádlení v cyberspace, se zatím zdá vytvořit sdružení vytvořené uživateli, nebo provozovateli sítí, taková jako BBS Operators, nebo The Electronic Frontier Foundation. Pokud jejich „Samospásra“ selze, můžeme si nechat zajít chůj na svobodomyslný svět v cyberspace.

CO NA TO HERNÍ PRŮMYSL?

O tom, že softwarový průmysl je důležitou součástí ekonomiky celého světa, svědčí hned několik faktů, které bychom si měli krátce, než se posuneme dál. Jen tak, abychom věděli, na cestě vlastně jsme. Předně, jako velmi dobrý příklad současného stavu věci mohou poslužit dve nejdůležitější firmy v Japonsku. Kdo myslí, že to je? Traditionně banky? Automobilky? Jsou to Sega a Nintendo, dva výrobci počítačového software a hardware. Donedávna byl filmový průmysl znám tím, že vydělává ohromné sumy peněz. Není významy jako Šoubuzyn, říkalo se. Od minulého roku to už asi platí nebuděte, protože obchod s počítačovými hrami vydělával za rok 1994 jen ve Spojených státech o miliardu dolarů víc než veškerá filmová distribuce (pokud chcete znát přesná čísla, prohlédněte starší Excaliburu a najdete je v jednom z kaledoskopů). Se současným trendem, vedoucím nezadržitelně ke globální computerizaci, se může velmi rychle stát, že diktátory ekonomiky přestanou být naftařské společnosti a zdravotnický průmysl. Cyberspace se dle výše uvedených faktů může stát víc a víc peněz. A v této chvíli přichází snahy o kontrolu části softwarového průmyslu. Zajímavé. Vratme se ted zpět k samotným ratingům her a podívme se na konkrétní ekonomické souvislosti a případně důsledky tohoto jevu.

V případě zavedení povinného ratingového systému (takového, o jakém jsme mluvili v souvislostech s BBOFC) budou nejhůře postiženy malé firmy. Zdlouhavé a nákladné procedury ratingování budou pro mnohé z nich ekonomicky neúnosné. Zatímco velcí distributori nebudou mit problémy s placením všechkdy povinných i méně povinných poplatků, situace nezávislých společností bude na vážkách. Situace se nejvíce odrazí na výrobčích a distributorech shareware. Ti se často spoléhají jen na slušnost uživatelů a jejich nízké poplatky. Paradoxně k tomu významu situace velkých distributorů. Větší problémy budou mit giganti s mezinárodní působností, kteří budou nutni hr nechat testovat v různých regionech, čekat na výsledky a pak přepracovávat balení, případně některé části samotné hry. Vý-

hodu budou mít distributori, omezující se na jeden region s jedním ratingovým systémem.

Vratme se ale k shareware, které se s potenciálním zavedením povinných ratingů dostane do krize. Proč to odnese právě ono? Cím je to nebezpečné? A nebo je to houba soukromnosti, napadené vás. Na tyto otázky vám dnes nikdo neodpovídá (jen jedno, že nemají dostatek informací, druzi právě proto, že mají informaci dostatek). Ze že by jednalo o daňové úniky? Shareware sice není příliš kontrolovatelné z účetního hlediska, ale kdokoli na něm něco ví, je mu jasné, že zisky nejsou velké, spíš minimální. V čem může být zakopaný pes, je skutečně, že sharewareový trh se prakticky nedostupuje. S rozmachem cyberspace mohou zmnožnášobit. Jde tu spíš o peníze, o kontrolu trhu, případně likvidaci potenciální konkurence, dokud není dost silná, nebo o něco úplně jiného?

Finanční povinnosti ale nejsou jediným strašákem, který z povinného ratingu kouká. Je tu ještě něco daleko horšího a nebezpečnějšího. Čas.

S RŮSTEM VÝZNAMU CYBERSPACE SE OBJEVILA I NOVÁ PODoba NOVINÁŘE : TAKZVANÝ „CYBERJOURNO“ NEBO „ELECTRONIC FREE-LANCE WRITER“.

Cas je v životě počítačové hry velmi důležitý. Zatímco film vydělává zhruba šest měsíců v kinech, pak ještě několik let na videokazetách, a následně po desetiletí v televizích na celém světě; totální životosť hry se pohybuje od jednoho do pěti měsíců. Rarity jako Monkey Island 1 a 2, které najdete v londýnských megastorech i dnes, jsou výjimkou, která potvrzuje pravidlo. Díky mezinárodnímu pirátským sítím, které někdy v určité lokalitě uveřejní hru dříve než legální distributori, se tato, už tak krátká doba, stále snížuje. (U filmů se to zatím stalo jen jednou - bondovka „The Living Daylights“ s Timothym Daltonem se objevila na kážetách dříve než v kinech, a to na celém světě. Naštěstí pro distributoru filmu nebyl sestříl na kazetě dokonály, byl to jen jeden ze zkušebních sestříl, ale zase obsahoval scény, které nebyly ve verzi pro kina.) Riziko ukrazení hry pro některouho pirátskou BBS se zvýšuje geometrickou řadou dle dna zkomploktování finální verze. Představa, že by taková verze musela trčet několik měsíců někde na úřadě, je pro mnohé distributory noční můra (o tom prý rádovkou před spaním). Už teď mají softwaroví výrobci problémy s playtestery (zkušební hřídeli, hledající v nedokončené verzi hry chyb, které se pak programátoři většinou pokusí vyřadit), kteří jim krádu beta verze a dohazují je pirátským sítím.

Neví je tu ještě jeden problém. Jakékoli restrukce prodeje určitého zboží by (vše než pravděpodobně) měly daleko uvedené následky (vychází z předpovídání australských ekonomů, kteří se zatím dali úspěšně bránit snahám schválit zákon, jenž by právě tohle všechno způsobil).

Nižší obrat i zisky lokálních obchodníků (snížení domácího produktu) a naopak rozvoj zahraničních (tedy platicích daně někomu uplně jinému) zásilkových služeb (do té doby, než by následovalo zavedení přísné kontroly všech zásilek docházejících do země, což by nás dostalo tam, kde my jsme už byli). Paralelní import, ke kterému by pak došlo v situaci, kdy daný produkt je pro určitý region licencován, ale prakticky není k dostání, by podlomil stabilitu ekonomiky. Hráči by se dostali do situace, kdy si ráději kupí „Dom 3“ v podlouhém krámu na kraji města, místo aby čekali, až ho ta tří měsíce dostane Virgin Megastore na hlavní třídě. Podobně jako ve dvacátých letech v USA, období prohibice, i nyní by se začal bujat rozmístěný černý trh. Otázkou je, zda by více profitovali ti, kteří by lokálně zakázané hry tajně dodávali, anebo ti, kteří by tajně kopírovali a „crackovali“. V každém případě se tak do rozporu se zákonem dostalo kvantum počítačových uživatelů, kteří by již byli zcela bezzákoní. Jejich jediným prohřeškem by při tom bylo, že chtěli mít právo na volbu. Ostatně případ prohibice není tak zcela zreálný. Tenkrát se jednalo o takovou trivialitu, jakou je alkohol, a podivuje se na film „Neúplatině“ nebo spoustu černobylých gangsterovek a uvidíte, jaké tráble s tím byly. Teď by se jednalo o takovou trivialitu, jakou jsou počítačové hry. Historie má velice vtipnou tendenci paralelně se opakovat.

NA ZÁVĚR

V úvodu tohoto článku jsem vám popsal své pozitivy z jedné velmi vydařené (amatérské) úrovni Doom. Celou atmosféru jsem vytvořil umyslně. Nasadil jsem si stereofonní sluchátka, zatemnil místnost, vystíhl hrací okno, a pak koncentroval svou mysl do virtuálního světa. Prostě jsem chtěl na chvíli uniknout k reality. V mém věku je mi dopřáno, že kdykoliv chci, zase se do ní vrátím. Strach a napětí, které jsem během hry zažíval, jsem si uměle vytvořil. Efekt je úplně stejný, jako když se na horror z videopojídky nepodíváte odpolehlé, ale odložte ho na jedenáct hodin v noci. Dočkáte se kataztrů, kterou popisuje již Aristoteles v souvislosti s antickým divadlem. Když jsem tu úroveň dohrál, napadlo mne, jak by to asi musel vnitřním klukům? Jak se na to dívá svýma očima plnýma obrovské, klukovské fantazie, ve věku, kdy ještě pořádně neví, jak tenhle svět vlastně funguje, ve věku, kdy teprve poznává, co to všechno okolo něj vlastně je, co který člověk dělá a proč, co výslovy jaké reakce? Když jsem odložil sluchátka a rozsvítil, oddychl jsem si. Pro mne to byl skvělý zážitek. V klidu jsem si mohl jít lehnout a nechat se zdat o něčem hezkém. Mohl by to ten chlapec udělat taky? KaT

BUDOU NEJHŮŘE POSTIŽENY MALÉ FIRMY.

www.oldgames.sk

excalibur 7

Machiavelli the Prince

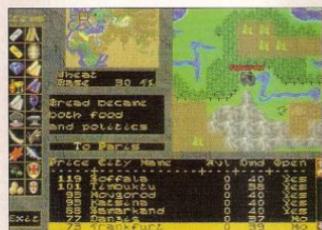
■ PC-CD

RECENZE
Vladimíra Ponechala politika v životě nezajímá. Držel se spíše zásady, že kam vstoupí politik, sto let tráva neroste. Proč se tedy odhodlal a vsadil na politickou kariéru? Odpověď je jednoduchá. Na trh se dostala nová strategická hra Machiavelli the Prince.

V přísluštu Benátky se už týden hromadily nákladní námořní lodě. Některé z nich jsou plné zlata a hildají je těžci ozbrojení, jiné zas ukryjívaly ve svém podpalubí vzácné koření, či písničky. Tady jsou v relativním bezpečí. Námořníci na lodích však vědí, že jen co opustí bezpečí přístavního mola, sesypou se na ně piráti, kteří cití bohatou kořist. Naštěstí lodě povětšinou plují ve skupinách, na kterých si odhadnou a zákeřní piráti skoro pokázdě vyloumou zuby.

U mola nastavil černý kočář. Vezi majitele této lodi, jeho jméno je Machiavelli. Přistoupil ke skupině lodí. Byle to kapitáni. Po krátké rozmluvě rozdal instrukce a po-přál šťastnou cestu. Půl hodiny na to se na plachetníckých skončila večerní modlitba a najednou všechno ožilo. Lodě začaly jedna za druhou zvedat kotvy a oddávat se odlivu, který je bezpečně vyprovodil ze zálivu. Machiavelli se ještě chvíli díval za posledním masivním dřevěným kolosem a vrátil se zpátky do kočáru. Spěchá. Musí ještě dneska navštíviti v neoklidné záležitosti papeže a senátora.

Daleko na moři, když se už Benátky ztratily v červáncích zapadajícího slunce, se lodě začaly formovat do skupin a každá se vydala svou cestou. Dodnes vzniklo několik strategií pojednávajících o minulostí lidstva a držících se aspoň zčásti skutečnosti (Voyages of Discovery, Colonization). I tato hra se odehrává v minulosti, přesněji řečeno, ve čtrnáctém století, kdy politik Machiavelli skutečně žil. Hráč se ponosi do víru špinavé politiky a velkého obchodu. Hra se dá při troše dobré vůli rozdělit na dvě části. Na to, aby člověk mohl dělat vysokou politiku potřebuje kampaň a na kampaň peníze. Ty hráč může získat obchodováním. To je tedy první část. Druhá je politika samá o sobě.



Obchod

V hlavním menu si vyberete svůj rodinný erb, nastavíte si protíhráče a určíte mapu, na které budete chít hrát. Na začátku budete mít dvě menší kočárky. Nejdřív vás zůstáat Jenom u nich. Loděnice je vám plně v disposicí, stačí jenom přivydělat nějaké peníze a můžete nechat postavit mnohem větší lodě. Je zápotřebí vás počítat s tím, že čím téžší loď, tím menší rychlosť, ale na druhou stranu objemnější prostor k přepravě. Nejlepší je však stavět skupiny lodí. Mimo to své výhody. Jednak se nemusíte obávat pirátů, lodě také vydří víc boufů a v případě, že se posadá jedně lodí nakazí morem, neztratíte přepravovaný náklad. Ale nevyzvýtejte Jenom námořní dopravou. Na souši můžete zakládat karavany, které se nepobereš růlik zboží co lodě, ale ty zase nemají tu možnost se plavit po souši (většinou to tak je). Obchod probíhá systémem kup levnější a prodej dráž. Svými pravci budete pendlovat mezi městy a budete dát na to, abyste co nejvíce vyděláváte. Musíte si však dát dobrý pozor, abyste nerušovali levně a neprodávali ještě levněji, to i může stát. Sledujte proto ceny v jednotlivých městech. Obchod je založený na devatenácti artiklích: stříbro, zlato, diamanty, šperky, hedvabi, perly, slonovina, kůže, hřebíček, muškatový ořech, skořice, alkohol - grog, vlna, plátno, slézo, pšenice, ryby, stráz (těká a lehká). Přitom platí, že jednotlivě zboží sezenete na místech, kde se ve skutečnosti nachází dodnes. Tak třeba Benátky mají tradici ve výrobě skla, v Londýně sezenete zelezо, stříbro, v Egyptských městech nechybi slonovina a na dálém východě zase mají tolik koření, že nevědět co s ním. Po dobu hry je dobré dávat pozor na zprávy.



85 Machiavelli the Prince Historická strategie

Výroba: Microprose, 1995
Minimum: 386 DX, 4 MB RAM, ds CD
Doporučeno: 486 SX, 4 MB RAM, ds CD
Testováno na: 486 DX/66, 8 MB RAM, SB 16 ASP, ds CD

Dovzít se samé zajímavé novinky. Jako třeba, že pápež je těžce nemocný, nebo Londýn zásahl mor, nebo také, že by popraven někdo z konkurence - hora, o jednoho méně! V jednotlivých městech si můžete postavit skály a naukopat do něj zboží. Má to své výhody i nevýhody. Jedná vám konkurence nemůže před něm vykoupit trh, ale na druhou stranu potřebujete větší obnos peněz a musíte dát dobrý pozor, jestli jsou ve městě vojáci. Jinak se může stát, že se vašimi drachocennými penězi zmocní piráti.

Politika

To je další část hry a právě ona dělá z Machiavelli the Prince to práve ořešové. Celá politická kariéra se odehrává v Benátkách. Tam najdete několik budov, jejichž význam vám hned vysvětlí. V barzu můžete naukopat zboží do svých skladů. Do sálu cechů je zas vlastně vpašován option hry. Ted přidou budovy, které přímo souvisí s politikou. Hospodě objevíte ty spinavější stránky jednání. Tady si totiž můžete uplatnit lidi, kteří budou budovu pomluvout, nebo níčit majetek konkurence a nebo vraždit.

Další legálnější možnosti je věž popularity. Můžete si totiž postavit sochu, uspořádat party, vrazit penize do umění, postavit reprezentativní vilu nebo kostel pro církve (papež vám bude vděčný a není až tak špatně mít jeho podporu). Autori nezapomněli ani na úplátky. Senátorům deset a všichni mají ruce jako krtci a můžu říct, nejsou zrovna nejlevnější. Ale co se dá delat, když je život. Celá hra je vlastně založena na popularitě a prestiži. Čím větší prestiž a popularita, tím lip.

Závěrem

Hra má myšlenku a vysokou hratelnost. Grafika je pěkná a prokreslená do detailů. Jen škoda, že ve hře není větší animaci a chybí úvodní intro. Hudba a zvukové efekty jsou nadprůměrné.

Závěrem jen dodám: další perfektní strategická hra na CD ROM.

■ Vlapan

Manchester United - The Double

■ PC



Tomáš Smolík

Zhruba před rokem vydala firma Krisalis fotbalék s názvem Manchester United - Premier League Champions. Tím vlastně reagovala na vítězství jmenovaného klubu v nejvyšší anglické fotbalové soutěži. Hra to byla kvalitní, obsahovala spoustu novinek oproti jiným fotbalům, ale o nich se zmíním až za chvíli. Stejně tak měla i určité nedostatky. A co se nestalo, tedy spíše co se stalo, Manchester United uspěl i v anglickém poháru čili získal tzv. The Double. Chvíli to trvalo, ale nakonec stejná firma se asi rozhodla spojit příjemné (výdání nové hry) s užitečným (vylepšení nedostatků). Na a výsledek je na světě Manchester United - The Double. První rozdíl je, že tenkrát jsem to hrál na Amize a teď na PC (ale Amiga verze se připravuje). Na první pohled se mi svého předchůdce příliš nelíží a ani na ten druhý moc rozdílů nenajdete, ale na ten třetí již nějaké odlišnosti nalézt lze. Stejná zůstala liga a kluby, ale stavby týmu jsou aktualizované. Pokud vás klasické soutěže omrzí, můžete si vy-



tvořit svoji vlastní - počet kol, bodů za vítězství atd. Jako minule si můžete zvolit kompletní sezónu s utkáním v lize, domácím poháru či evropských soutěžích. Zůstaly volby např. potaší, ale bohužel nepřibyla volba hraci doby. Prvním větším rozdílem je možnost nakupování či prodávání hráčů. S tím souvisejí další dve novinky. Nabízí se tím možnost fidit zvýšeným, což vám ale nedoporučuji, proto nuda, jen obchodusíte s hráči, není zde možnost pozměnit stavbu či taktiku v poločease, objeví se jen konečný výsledek. Další vylepšení je již zajímavější. Každý hráč má určité vlastnosti, jejichž výsledek je ho kvality (rychlost, střela, práce s míčem) při zápasu. Navíc má ještě jednu moderní vlastnost - cenu. V tomto ohledu se využívá a moží obliběné hře Sensible World of Soccer. Další novinku zaregistrujete až



80 Manchester United - The Double
Sport

Grafika: 80 Hudba: 68 Zvuk: 73

Výrobce: Krisalis, 1995

Minimum: PC 386, 4 MB RAM, myš

Testováno na: PC 486DLC/40, 4 MB RAM, SB



při hře. Oproti předešlému pohledu shora, je nový pohled 3D izometrický, zkrátka jako u FIFA Socceru. Neměně výraznou, i když zpočátku nemilou, změnou je způsob ovládání. Ovládání klávesnic bylo velice prstolomné a výsledek nevalný, ale časem jsem si zvykl a docela to rád. I když žádna siláva. Ačkoliv zde samozřejmě můžete nahrávat, střílet, hlavičkovou či dávat voleje, je zde jen jedna klávesa to vše umožňující. Počítat totiž sám pozná zda se hodí přihrávka, hlavička či střela a vy tak nemusíte mačkat čtyřicet kláves. Ale i tak to chce čas, než začnete střílet góly. Ani pak to ovšem nebude žádná legrace, poněvadž stejně jako minule je poněkud obtížnější, než je zvykem, vstít vytoužený gol.

Proto rádci uvedu nějakou novoučku: třeba pěkně udělané lavicky náhradníků. To bylo, co se rozdilů tyče, zhruba vše. Ostatní věci změněny nedozeny. Což je vše méně dobré. Všechny ty mnou oblibené statistiky vstřelených gólu, zlatých a červených karet a samozřejmě propracovaná zranění hráčů jsou i zde. Stejně tak i user-friendly systém taktik, jehož editantelnost je úplně libovolná. Zůstala i jedna finta, použitelná při hře. Při penaltech příliš nepřemýšlejte kam se trefit a kopněte doprostřed branby, úspěšnost je velice vysoká. Další chyba mě velice překvapila. Při akcích v pokutovém území se hra zpomaluje (testováno na 486), stejně jako u minule "verze" na Amize 500! Nesmím zapomenout na postupnou novinku, kterou je editor, jenž mě minule chybil. Můžete si vytvořit nové hráče či týmy stejně jako změnit ty staré. To je ale i tak trochu chyba či splíška cheat. Stačí vylepšit vlastnosti hráčů vašeho týmu na maximum a pak lehcejší vitézit či hráče výhodně prodat a nakoupit nějaké hvězdy. Takže nakonec editor svůj účel neplní. A již se blížím k cíli. Grafika je opět jen nic moc, zejména animace hráčů působí poněkud amatérsky. U Sensiblu jsou postavivky ještě se kousek menší a přesto lépe propracované. Alespoň trochu to zahráhají digitalizované obrázy evropských hrdů. Hudba a zvuky bývají u fotbalu většinou vědější a snad protačí zde nějak nevybočují. Takže suma sumárum velece dobré provedení fotbalu. Nebyt to jen vylepšená verze, dojem ze hry by byl lepší.

■ Lewis



Are You Afraid of the Dark?

■ PC-CD

RECENZE
Honor. Slovo, které vyvolává asociace TV pořadů po 22 hodině a v neposledních případech vzpomínky na příběhy, ve kterých ožívaly mrtvoly, chodila strašidla s Karel Florian měl ve světle monitoru podivně zkrouzen tvář.

Herr, které se snaží navodit strašidelnou atmosféru, je mnoho. Poslední, na kterou si vzpomínám, je *7th Guest*, kterého mám právě teď rozehraného. Hrají ho dva dny a pomalu jsem zjistil, že i přes skutečnost, že disponuje super grafikou, je to neskonale nudné. Proto jsem doufal, že se VIACOM vyhne záporám sedmého hosta a vytvoří pořádnou strašidelnou adventuru s báječnou atmosférou, kde budou člověku stát vlasy hrázou do háje. Jestli se jím to podařilo, to se hned ukáže.

Na podzim roku 1982 hrál mág Orpheo své poslední představení. Stěsti mu neprálo a v nejúspěšnějším čísle - teleportačních boxech - zmizela jeho dcera a zároveň asistentka Elizabeth. Od té doby Orpheo nevystupuje a budova divadla je prázdná. Jen mistři občáne vyprávějí bajky o tom, že v čase půlnočním tam stráší. Jedenho dne se vý, jako divadlo jménem Terry a její starší bratr Alex vypravíte k opuštěnému divadlu. Cirou náhodu či spíše ze zvědavosti vejdete dovnitř. Pustíte dvadce působi strašidelným dojemem a tak není divu, že se vyděsite hned za dveřmi. Spadlá vosková hlava vypadá totči jako skutečná. Hned nato vás vybafne Orpheo, když zajme vašeho bratra, aby ho využil k triku teleportačních boxů. Potřebujete i vás, ale naštěstí jste zahráněni ztrouchnivělou podlahou a propadáte se do nižšího podlaží budovy. Nyní je na vás, abyste nalezli bratra a prchli z budovy dřív, než vás Orpheo najde a oba posle do boxů. Mnoho štěstí.

Každý člověk se bojí. Pokud někdo říká, že se nebojí, je nemocný člověk. Vzpomínám si, že když jsem hrál poprvé *DOOMA* se Sound Blasterem, v jedenáct hodin večer

a pokazdě, když se ozval zvuk z pozadi, mohl jsem vyskočit z kůže. Proto teď dám na atmosféru. Hra AYAOVT vůbec nemá atmosféru spátnou.

Umochuje ji jak hudba a zvuky skřipajícího divadla, tak i Orpheo, který občas vykřikne jakýsi zoufající skřek v tom smyslu, že nemáte šanci. Při procházení obrovského komplexu divadla občas narazíte na puzzle či logickou hádanku, kterou doprovází strašidelné mumiáni a dábelská grafika. Už samotná chůze divadlem působí poněkud strašidelným charakterem.

Všechno je potemnělé a zašlé, zvuky ozývající se

z pozadi dveřní já a mráz během po zádech. Součástí pochmurné atmosféry je hudba. A proto se u ní chvíli pozastavíte.

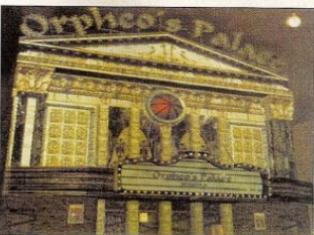
Když srovnáte skladby sedmého hosta a AYAOVT, nebude mi dít velké potíže prohlásit za vítěze právě AYAOVT. Celou hru se roznechtej zvuky kvílejících houslí, které doprovází strašidelnou hudbu. Nevím, jak to mám přiblížit, ale ta hudba je opravdu strašidlná. V jedné místnosti, když mě Orpheus zamknul v jeho kanceláři a nedal nášťo nechal dveře zmlítet, dokonec nahodil pořeštění téma s dokonale brutalno-aknčno-smutně-hororovou melodií. Při takovýchto příležitostech opravdu člověku běhá mráz po zádech.

Další lvi podél na atmosféru má samotná budova divadla. Kdo věd, když každá, tři roky vypadá opuštěný dům, dokáže si jistě představit, jak musí vypadat Orpheovo divadlo. Celý komplex je značně rozsáhlý.

Programatori nevynahledali jedinou místnost, která je v divadle dvoleté. V rozlehlém sklepenci se nachází kotelna, rozsáhlá elektroinstalační čerpadla, motory od výtažu, v základní je pak soustava kanalů ovlaďujících kulišy, či oponu, v hale je pokladna, šatna, záchody, patře lože, kanceláře a maskérny, skleněný únikujících a to celé pak protáknou soustavu chodeb, jak tajných, kterých je až dost, tak normálních. Navíc některé tajné chody mají překvapivé ústí. Vzpomínám si, jak mě vcelu naštvalo, když jsem v místnosti vlezl do jedno skříně, odemkl pomocí soustavy klíčů a když jsem popoželal dál, ocitl jsem se v chodbě, odkud jsem před nekulou chtividlnou odešel. Zámký tajných chodeb jsou oválny v převážně větvířné rebusy a hádankami, ale jsou i zámký oválnadné některými předměty v místnosti. Třeba ve výrobně voskových figurin a mask, tam musíte vložit jednu masku modré a zelené oko a prázdných důlků, aby za rohem evakuální zámek odšupoval stěny. Podobně je to v případě zamčených dveří, kde musíte nalezenou bundu pověsit na všeň, který má tajné táhlo, které odemkne dveře a jeť venku. Všechny tyto překváky zpestřují déj hry a přijemně osvěží nervy zmučené hrůzou hradu a prostedím.

A teď k tomu hlavnemu, totiž grafickému zpracování budovy. Abych se přiznal, grafika mi nejvíce připomíná hru *MYST* soubornou doprovázaností. Jednak že je v SVGA rozlišení a jednak svým skvělým prokreslením. Pravda je, že sklepení a zvláště pak kotelna s přílehlými prostorami mi lehce připomínala hru *LOST IN TIME*, totiž, že jde o jakési fotografické kombinování s video-sekvencemi. Pokud totiž provedete jakoukoliv důležitější událost, začne video-sekvence, která je už ale ve VGA rozlišení. Sekvence jsou dobré, zvláště pak možnost je tzv. „vodicvaknut“, což se

- The Tale Of Orpheo's Curse



u nervóznějších hráčů hodí. Grafice lze vytknout jedinou věc a to je nedostatek animací. Ve hře se používají po čtvercích (ostatně jako v *MYST*), ale pokud něco používáte, objeví se kratočílní animace. Všechny příšery se pohybují také po čtvercích, čili je to jako nějaký prastrý dungeon. Zatímco třeba v *LOST EDENU* jste se pohybovali po vypočítaných dráhách ve velmi kvalitních animacích, tady se prostředí také pohybuje, ale strašlivě trhané, takže to budi dojem obrázků statických. Tato skutečnost nikterá nevadí, protože grafika jako taková je nádherná a nejaky ten nedostatek animací ji nemůže rozhet.

Ai poslední složkou atmosféry je zvuk. A když už grafiku a hudbu máme dobrou, proč by nemohl být dobrý zvuk? Je velmi kvalitní. Dabing hlavních aktérů je dobrý, ale na český Barrandov to nemá. Všechny postavy, jak už to u céděckých her bývá, jsou dabovány, a tak ani nepřekvapil Orpheo, jaký neutále v každé místnosti vykřikne myslimánská hesla, že nadeje na útek je miluž, a že nemáte šanci. Po vstupu do místnosti se ovzduší svým taktykou a přesně vypočítaným: „Aááh, tady jsi. A co tvůr brat, jak se asi má?“, což mě strašně deplato a hrozně jsem si přál Orpheu uškrtit vlastním rukama. Když už milužime o dabingu, nemůžu se nezmínit o tom, že i méně anglicky milující hráči nedobře rozumí, protože anglictina je perfektně srozumitelná (narození do *The 7th Guest*). Titulky bohužel v hře chybí, ale říkám, budeťte rozumně perfektně.

No a teď hratelnost. Já nerad píšu o hratelnosti, protože každý má svá kritéria, ale tady to prostě musím napast - tahle hra je výborná! Chýtne vás svou dokonalou propracovaností, atmosférou, hudbou a vším, co v ní je. Jestli se jenom trochu rádi bojíte, měli byste si ji koupit. To je hororová adventura, jak má být.

× Roger T.



87 Are You Afraid of the Dark? Adventure

Grafika 87 Hudba 90 Zvuk 85

Výrobce: Viacom, 1994

Minimum: 386 SX/33, 4 MB RAM, 512 KB SVGA, ss CD

Doporučeno: 486 DX/50, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, ds CD

Testováno na: 486 DX/26, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, ts CD, SB



Brutal: Paws of Fury

■ AMIGA, CD32, PC, PC-CD

„Nemám rád, když se dva lidé mláti mezi sebou. Ale když se perou dvě zvířata a ještě sou za to placená, to už je vrcholem!“ povzdechl si Josef Komárek.

I bojová hra může být veselá. Programátorku Gameteku stvořili hru, v níž neuvidíme ani kapku životodarné tekutiny (alkoholicky zklaum - rum to rum), ani zpřežárené kosti. I když to má toliko dílko v názvu, není tak brutální, jak by se mohlo zdát.



Nájemné zvíře

Ať si říká kdо chce co chce, bojovka se zvířaty tu určitě ještě nebyla. V celé své krásce tu nastupují nejrůznější zvířecí druhý, aby se utkaly o vaši přízeň. Vybrat si můžete z následujících bojovníků:

Kung Fu Bunny - králík, mistr kung-fu, výborný gymnasta;

Tai Cheetah - gepard, velice mrštná potvora;

Kendo Coyote - kojot, výborný ve stylu „kenjutsu“;

Rhei Rat - krysa, malý, ale silný thajský boxer;

Prince Leon the Lion - lev, trpí samomluvou, celkem dobrý bojovník;

Foxy Roxy, vlastním jménem Indrah Prashmet - liška, od útlého děství vychovávaná v blíže nespecifikovaném tibetském klášteře, nyní úspěšná politička;

Ivan Bear - medvěd, pravý sibiřský medá. Kvůli své velké hmotnosti je poněkud neohrabaný, ani nejslabší charakter;

The Panther - panter, shaolinický mnich, nebezpečný;

Psycho Kitty - kočka, nedzolná kočičí bojovnice;

Chung Poe - bobr (asi), moudrý, není několijší, ale ví jak na to.

Dalšími nemírumilovnými živočichy jsou Karate Croc a Dali Llama, ale ti se vyskytují až v posledních kolech.

Pořadí se, že nemohou dopustit kritiku vůči autům, kteří z neznaměných důvodů do verze pro Amigy nezařadili poslední dva jmenované - kočku a bobra (asi).

V manuálu píšou, že tito bojovníci na poslední chvíli odsekli svou účast v amigově verzii, což jim asi nikdo nezaštítí. Pokud jím snad bylo lito jedné diskety navíc (hra má nyní pouhé dvě diskety), tak prosím. Ale určitě to přispělo ke snížení celkové zábavy a hráčům se také „tržní“ politika Gameteku moc líbit nebude.

Bojové zvíře

Bor Může probíhat dvěma způsoby. Bud' nasadíte souboj proti kamarádovi, který je, stejně jako v mnoha podobných hrách, nejzábavnější (myslim ten souboj, ne kamarad). Skvělé si tu nacvičíte všechny speciální pohyby (každé zvíře jich má několik), dokonale se seznámité s všemi účastníky a prohlédnete si všech deseti scénéri. Hlavní náplní hry je samozřejmě turnaj. Vaším cílem je probojovat se až k velikému -



Dali Llámovi a porazit jej. Už od začátku to není nic lehkého. Naštěstí vaši protivníci nemají stejně vlastnosti jako drsnáci v Mortal Kombat 2, čili používají převážně standardní hmaty a kopы a speciálními pohyby a kouzly raději setří. Ale ani přesto to není žádoucí procházka růžovým sadem a rádně se zapotíte.

Nakreslené zvíře

Ke grafice nemáme žádné výhrady. Autofu ji kreslili v komiksovém stylu a zvířena je více než roztomilá. Jedenkrát, kdo si není moc podobný, je kung-fu králik.

86 Brutal: Paws of Fury Zvířecí bojová

Grafika: 86 Hudba: 81 Zvuk: 84

Výrobce: Gametek, 1995

Distributör: Gametek

Minimum: Amiga, 1 MB RAM

Doporučeno: Amiga, 1 MB RAM, 2xFDD, joystick

Testováno na: Amiga 1200, 2xFDD, 2x joystick

Podívali-se li se na jeho vyobrazení na krabici a srovnaté ho s jeho herním zjevem, zjistíte, že místo mlého chlupáčka na vás otevří tlamu tvrdý bojovník s usáma uvážlivýma dozadu. A když jsem si poprvé vybral jako svou „postavu“ sysla, až v ringu jsem poznal jeho pravou tototožnost - byl to gepard. Ale jinak je vše O.K. Autofu rovněž nijak neodplákl ani animaci. Každé zvíře vypadá jinak (což je celkem logické), každé má jiné základní a pochopitelně i specifické údery. Back-



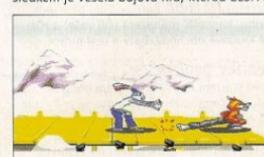
roundy za „bojovníky“ jsou pěkně nakreslené a některé obsahují i různé animace, jako třeba tekoucí vodu, letní bouřku a jiné srazechy. Je tu i pári animací pro případ, že si bojující strany daly pauzu a chvili odpovídali, ale to už se nechte překvapit.

Zvukové zvíře

Rozdílností charakteru je zákonitě dána i rozdílností ve hlasech. Různé skřeky a výkřiky jsou dobře nasamplovány, ale poněkud mě zarazilo jejich rozdělení. Má domlouvaný, že Foxy Roxy si vyměnila hlasivky v Médou Ivanem a ten je poslal dál ke Ivovi. Sice to trochu nesedí, ale hra je hra a v zápalu boje se o to stejně nebude někdo zajímat. O hudbu daří se Amize stará pouze jeden motiv ve dvou provedeních. U hlavního menu hrajeme pomalejší skladbu, při boji zase rychlejší, dynamická a rytmická, která se dobré poslouchá a dobré se při bojiuje. Ale na dnešní poměry je to hodně malo.

Celkové zvíře

Zvířatum od Gameteku se povedl husarský kousek - skloubili brutalitu s nevinou grafikou, úplně vypustili krev (z králika) a výsledkem je veselá bojová hra, kterou ELSPA



doporučujeme všem věkůvým kategoriím, tedy zvířatum od tří do osmnácti let a výš. A protože je to další skvělá bojová hra, doporučujeme vám ji i já.

x zvíře Joe

Ultimate Soccer Manager

■ AMIGA 1200

RECENZE
Josef Komárek seděl v rohu redakce a tiše naříkal: „Jak jsem jen mohl být tak slepý?“ Vzhledem k jeho brýlim se to zdálo být v porádku. „Jak jsem mohl dát Super League Manageru 82 %?“ To už normální nebylo. „Jak se mi mohla líbit tak nudná hra, když tu něco mnohem lepšího?! Mu-sim to hned napravit!“

Nová hra od nekorunovaných králů strategie Impressions je pravděpodobně nejlepší současným fotbalovým manažerem pro AGA Amigy. V anglické verzi můžete trénovat jakékoliv mužstvo od Premier League až po nejnižší divizi, ve verzí německé (ta se jmenuje „Der Meister“) manžatí prvni a druhé bundesligy nebo třeba jiho-východní divize. Celkem hráte 108 existujících fotbalových družstev, což se nedělá tak nevidí. Sílu si můžete úplně všechny týmy a jejich trenéry naeditovat k obrazu svému a zhotovit si třeba pražský pfeber.

Více interakce

Zatímco SLM ještě pořád jen seděl v kancléři a čas trávili odpovídáním na dotazy vlezlých fanoušků a rozesílaním svenýrů, Ultimate Soccer Manager nabízí mnohem víc!

Hlavní obrazovku trofi položil na vás domovský stadium a jeho nejbližší okolí, po němž se můžete zcela volně pohybovat. Klubovými záležitostmi netravité celý týden, ale pouze sobotu nebo středu. Zdá-li se vám toto pořádají jaksi podivné, asi ještě nevíte, že v USA začíná fotbalový týden vždy v sobotu a končí v pátek a ve středu občas hrají různá utkání pořáku UEFA, Ligy mistrů a Poháru vítězů pohárů. Ve vaši fotbalové vesnici se mimo stadionu nachází

zlatíci, kanceláře a vsadit si na výhru, remízu či prohra (ale pozor - není to zrovna nejlegálnější!). Další možnosti jsou...



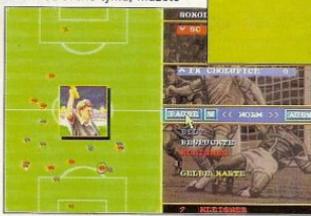
i trenérkovy hřístky, banka, sídlo předsedy klubu, kancelář manažera (čili vaše) a různé klubové obchody, bare a restaurace.

Penízky, penízky...

Před startem hry vám program nabídne vstupní kapitál, jehož hodnota se poohýbe od několika set tisíc až po pár milionů v národní měně (záleží na verzii). Tyto prostředky musíte chytře použít na výstavbu nových obchodů pro fotbalové fandy a zlepšování stadionu. Začněte-li například jen se třemi tribunami a na severu jejen zelený kopceček, bude dobré postavit zde tribunu čtvrtou a ty ostatní postupně modernizovat. Peníze budete potřebovat i na

výplaty pro trenéry a hráče.

Legálních způsobů, jak přijít ke slušnému majetku, je několik. Nejdůležitějším a také nejstabilnějším druhem příjmu jsou zisky ze sponzorských aktivit místních firem, které si u vás zadávají reklamy na billboardy a svou roli zde hrají i tzv. generální sponzor, jehož logo budou vaši hráči nosit na dresech. Další možnosti jsou zisky z klubových obchodů, takže si můžete zajít do banky pro úver. Pokud si jste hodně jistí formou svého týmu, můžete



89 *Ultimate Soccer Manager
Sportovní strategie*

Grafika 88 Hudba 71 Zvuk 86

Výrobce: Impressions 1995

Minimum: Amiga 1200

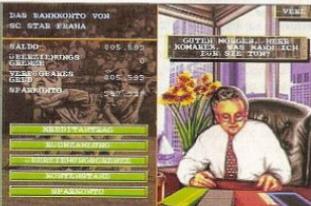
Dopracováno: Amiga 1200, HDD

Testováno na: Amiga 1200, 2xDVD

zavolat do sázkačky kanceláře a vsadit si na výhru, remízu či prohra (ale pozor - není to zrovna nejlegálnější!). Další možnosti jsou...

Podvody

Ne, že se skutečně nejedná o klasické cheaty. Příh hře můžete sklonit k dílu černého podsvitu, kde kriminální živly kují své pílek. Můžete zkusit podplatiť rozhodčího, aby nepřednášel „naklonil“ hráci plochu směrem k soupeřově branici, nebo rovnou kontaktovat některého z hráčů či dokonce manažera týmu, se kterým budete hrát příští zápas. „... tak dobré, příští zápas prohrájeme.“ Naštěstí jdou tyhle plány uskutečnit jen v případě, že si v počátečním nastavení nastavíte položku „podvody“ na ON. Ale nikomu bych to radil, protože místní novináři jsou velice čípnerá a hned je z toho aféra. Následuje vysoká pokuta, vy-



hazov z práce a někde jinde vás potom nepřijmou. Takhle tedy ne, přátelé!

Modernizace

Narozdil od SLM vás fanoušci týdně nezavalují desítkami dopisů a žádostí, ale pišou do novin o rubriky „Přílet fotbalu“ („... gratuluji manažérovi týmu XY k jeho skvělé přílet, letos určitě získáme titul!“). V kancléři máte samozřejmě k dispozici telefon, ale věštěnou se dorozumíváte přes multifax. Třeba zavoláte manažérovi nějakého týmu a dohodnete přátelské ut-



káň, necháte si vyjet listinu hráčů na přestup atd. Máte tu i televizi s textelem, který vám přináší výsledky všech fotbalových soutěží včetně pohárů, na které neužívejtečnějších hráčů a nejlepších střelců.

Vzhled

Úplně něco k technickému zpracování. Grafika je výborná, pekný je už úvodní obrázek. Všecky obrazovky je samozřejmě v 256 barev a je to znát. Hudba je dobrá, ale k fotbalu se příliš nehodí a tak dám přednost zvukům. Při nastupování k zápasu fanové povzbudit svou oblibencovou a vyplácjet jim hostující. Zpracování akční části, tedy samotných zápasů, bych přirovnal k jedné čtvrtině Sensible Soccer. Celé hříště bází levou polovinou obrazovky a navzdory tomu malému méřítku pekně vidíte všecké akce. Na polovině právě je umístěn informační panel se řízení-tabuli, hráčům můžete přizádat různé úkoly, jako „osobku“, ypusnuti se na hrot ústku atp. Rovněž si můžete vyvolat údaje o okamžité formě a výkonu.

Verdict

Ultimate Soccer Manager má velké ambicie stát se jednou z nejlepších her na Amigu. Má vše, co k tomu potřebuje: skvělé zpracování, výbornou atmosféru a díky úplné volnosti pohybu si užijete plno zábavy. Nemáte-li v těchto horkých letních měsících co hrát (v létě je vždycky málo her), zkuste tento titul. Určitě vám vydří minimálně do podzimu.

× Joe

Diggers . PC, AMIGA

Michal Franěk kopal, kopal a kopal, až našel drahokam. Ten prodal a kopal, kopal a kopal...

V podzemí se nachází takové množství pokladů, že si to obyčejný smrtelník ani nedokáže představit. Hromadily safránu, zlata, diamantu, rubinu a dalších, nám ještě neznámých drahokamů, se pováluji v podzem-



ních slujících. Krásná to představa, že? Jen se sehnet a nabrat si kolik unesete. Ono to ale není zas tak jednoduché. Nedívajte se, já to musím vědět, hrál jsem totiž Diggers. Hra je podobná světoznámé logické hře Lemmings. Také ovládáte minnávoučké postavicky s poměrně malou inteligencí, jejíž nedostatek vám v průběhu hry bude přidělávat starosti. Pravda, Diggers jsou poněkud intelligentnější než Lemmings, ale také to nepřeháněj. Co, ale přeháněj, je lásku k pokladům. Za hroudu zlata by dali i život, a často tak i učiní. Sice ne dobrovolně, ale přece.

Na počátku hry máte možnost vybrat si jednu ze čtyř ras, které se liší v různých vlastnostech (rychlost, síla, zdraví, vytrvalost apod.). Do každé mise, v níž musíte

nátežit daný počet zlata dříve než váš protihráč, jdeste s pěti panáky. Ty budou postupně ztrácet, a nebo je neztrácíte, to už záleží na vašem hráckém umění. Ovládáte každého zvlášt', bud kliknutím na ikonku s jeho číslem, nebo na jeho postavičku. Při zmáčknutí pravého tlačítka myši se objeví malý ovládák panálek, na kterém si vyberte z několika typů ukonu. Jsou to: kopání, chůze během, sebrání či položení věci, teleport zpět k základně a jiné. Každý panáček je schopen unět věci jen o dané váze, takže když je „plný“ můžete ho teleportovat k základně, znázorněné ma-

60 Diggers Strategie

Grafika 48 Hudba 69 Zvuk 65

Výrobce: Millenium Interactive, 1994

Požadavky: 286, 1 MB RAM, HDD

Testováno na: 386 SX/25 MHz, 4 MB RAM, SB

lým kovovým domečkem, v něž vytěžené poklady můžete prodat a získat tím finance, buď na nakoupení

speciálního vybavení (lékárnička, výtaž, most, kolej, vozíky a podobně nesmyslné), nebo si je můžete ušitfit a tak se přiblížit k množství zlata, požadovanému na dokončení mise. Při kopání saček můžete narazit nejen na poklady, ale také na přirozeně obyvatele podzemí (duch či kostivec) a na nepřátelské horinky, těžci co konkurenční. Při setkání s takovýmto potvorami začne boj, v němž se uplatní jádlo panáčka tak jejich nynější kondice. Když je jeden z bojujících horinků zraněn natolik, že se mu to zde nezábezpečné, dá se na zbrusu útek. Často se ale stává, že to nestihne a zemře. Človíčci, kteří nemají žádné instrukce, se nudí, někdy meditují a podobně. Když se však nudí



Soccer Superstars

■ PC-CD, PC, AMIGA

Svatopluk Švec

Když dávno stačila na hru jedna disketa. Poté byly ty lepší na dvou až třech, potom na pěti - šesti a korunu všemu nasadil příchod CD-ROM disku s kapacitou srovnatelnou se 451 (pro puntičkáře - 451,38) disketami 1,44 MB. Na tomto mědiu se mohou tvrdí her opravdu vyfádat a některé hry podle toho také vypadají - viz Lost Eden. Na druhou stranu samozřejmě existuje také druhá skupina této her, které zdála kapacitu CDROM disku nevyužít a tak ale spolu zbytek místa vyplňovaly soundtracky (dopravná hudba), které jsou vyplňovány přímo přes zvukovou kartu do reproduktoru, tedy bez účasti procesoru a samozřejmě v CD kvalitě. Pokud je hra dobrá, nevyužitá kapacita moc nevadí, ovšem v případě hry Soccer Superstar ani pékné soundtracky nevylepší celkový dojem ze hry, ježíž autoři snažili udělat něco s rozšířením FIFA Soccer, jenže se jim to vůbec, ale vůbec nepodařilo.



Jediné, co stojí za to vidět (spíše slyšet), je bohužel jen zmíněný hudební doprovod. Zde musím (na jediném místě recenze) autory pochválit, hudba je překnána na poslech a tematicky zapadá do hry o fotbal. Nyní k tomu ostatnímu. Už úvodní méně vypadají graficky dost chudé, co se týče voleb, jsou vše méně shodné s FIFA Soccerem. Můžete hrát buď přátelské utkání nebo šampionát, vybrat si hráče a pak začne vlastní utkání a současně nejslabší stránka hry. K vlastní hře mám dvě hlavní výhrady. Poprvé, pokud na hřiště je ten ze strany, což by se snad mohlo odůpsit, když nechybí to hlavní, hráčestvo, která je přiblížené desítkat horší, než u FIFA. Podruhé: hráči nebo spíše to, co je mě představoval, je vývedeno

30 Soccer Superstars Football

Grafika 40 Hudba 90 Zvuk 30

Výrobce: FLAIR Software, 1995

Testováno na: 486DX4, 16 CD, 4 MB RAM, 1 MB VESA.

Požadavky: 386SX, 386SX EMS, CD, VGA.

v takové grafické podobě, že Vám je těch různobarevných šípků až litlo. Jen namátkou dalej menuju pár dobrějších vad: hráči, kteří nejsou právě u míče, se snad ani nepohybují, nechodi si pro míč v případě nahrávky, takže dostat se vůbec do útoku je otázka spíše pro filosofy, rozdíl mezi střelbou a nahrávkou je nezatímný, soupeř Vás obere o míč v devíti případech z deseti, a to i v případě, že kliknete jako blázen (a ten už nějak kliknete!), no prostě bomba. Jed-

dilouho, vymyslí si instrukce sami, a to natolik nesmyslné, jako je například kopání vlastní svíslé řádky, která vám narůší vás podzemní systém, nebo se rozhodnou povídат si s kolemjdoucím duchem, a to že se narůší jejich další plány do života, jelikož zemřou.

Co grafiky týče, je slušná, ale hodně jednoduchá. Pozadu však zůstávají animace panáčků, mají totiž velmi malo pohybových fazí, a tak jsou některé pohyby nepěkné trhavé.

Jediná nevýhoda této hry je ovšem ta, že být omyrák, jelikož v dalších misích není nic nového.

■ Mrkvoslav Pytlík



ným plusem je snad možnost hry dvou hráčů, kdy hráč číslo dva hraje joystickem.

A propos, málem bych zapomněl na zvukový doprovod. I zde se autori snažili a nabízejí pář krátkých zvuků z fotbalového zápasu (natocených někde hluboko pod tribunou), které se střídají tak dokonale,

GERMANY



že by z toho po chvíli zešelil i nebožtík. Soccer Superstars pro výše uvedené charakteristiky doporučuji jen skálmim fandům fotbalu, kteří si navíc chtějí pouze poslechnout pář (tedy dva) dobré soundtracky s fotbalovou tematikou (nikoli zahrát fotbal na počítači), ostatním radím stručně: ruce pryč, ráděj seřefet na Wing Commanderu III.

Od určité doby nepřítel fotbalu
■ Wotan

Grandad

■ ATARI ST

RECENZE

Náš spolupracovník Josef Komárek byl zákeřně polapen anglickým novinářem, aby jím prozradil něco o titulu Grandad. Po dlouhém přemlouvání a několika stolíkových bankvách se rozhovor nakonec uskutečnil.

„Ahoj! Já jsem Andy. Vítězte u dalšího po-kračování Svatého vlivu. Dnes je recenze dne hry Grandad. Tady naproti mně sedí Joe, který hru testoval pro jakýsi český časopis s názvem Excalibur nebo tak nějak. Well, pověz nám o co jde.“

Joe: „Grandad je veselá anglická adventura. Hlavním hrdinou je starý dědek, který je, vzhledem k věku, značně zapomnělivý. Nikdy si nepamatuje co je den, kde je a občas ani kdo je, ha ha ha. Jeho speciálitou je zložký ukládat své věci na zvláštní místa, aby je nikdo jiný nenašel. Problém je v tom, že to sám za chvíli zapomene.“

Andy: „Aha, to může být zábavné. Je v této hře hodně humoru?“

Joe: „Musím předsteslat, že je tu mnoho slangových výrazů, takže kdo neumí dobře anglicky, ten asi nebude moc rozumět. Ve hře je plno veselých situací, třeba když děda vyměňuje pojistky a zapomene vynout proud, tak se samožemě uškváří. Nebo ve scénce na zahrádce se sousedovi kluček, třeba má dokonce obrazek. Klučkovi spadne přes zad balónek a on slušně poprosí, zda by jej mohl dostat zpět. Když

mu ho dáte, kluček místo poděkování pronese: Moje maminka říká, že smrdí jak chlouby! A zdrhne. Lepší je poslat ho do... tohle je pořad pro děti? Aha, tak ho pošlete do háje, kluk s pláčem uteče k mamince a vám zůstane jeho tenisák, který se bude dobré hodit.“

Andy: „Checheche, no fajn. Jaká je vlastně záplátká hry?“

Joe: „Je babi léto a děda ve vzduchu ucítí, že se už blíží podzim a začne se shánět po své pletené vestě. Bohužel je to jedna z těch věcí, které si uložil na neznámě bezpečné místo. A tak dědek jede po domě na svém elektrickém kolečkovém křesle a pátrá po ní. Když hru hrajete, musíte dát pozor, aby se vám úplně nevybila batérie, jinak jste nahraní.“

Andy: „Vypadá to, že tu máme jednu z nejoriginálnějších adventur na ST. Jak je hra zpracovaná?“

Joe: „Byla naprogramována v jazyce STOS 2. 6, což je vlastně ST-verze jazyka AMOS pro Amiga. Postavíku dědka na vozíčku ovládáte bud kurzorovými šípkami nebo joystickem, mezeníkem či střelbou aktivujete menu s několika položkami: prozkoumejte, vezmi, použij, invertuj a nahraň / uložení pozice. Takže ovládání je celkem jednoduché a hra se skvěle hraje. Jen mi vadí, že na začátku je to vlastně jen hledání kluček k dalším dveřím.“

Andy: „Jak je to s grafikou?“

Joe: „Na sešnáct barev je to

skutečně dobrý výkon. Skvěle zpracovanou jsou části zahrady, stromy a podobně. Rovněž interiéry domu vypadají velmi příjemně. Postava dědka se při pohybu plynule přibližuje a vzdáluje, podle toho, kam zrovna jede. Trochu cukavý je pohyb do stran při největším přibližení.“

Andy: „OK! A co takhle hudba a zvuky?“

Joe: „To je největší slabina celé hry. Hudba tu není vůbec žádná, jen ziskáte-li další body, tak se ozve jakási nesmělá, asi vteřinu trvající melodie, takže

by se to dalo považovat spíš za zvuk. Moc dalších zvuků tu není a když se přece jen něco z reproduktoru líze, je to jen soundcipová smíchanice různých tónů.“

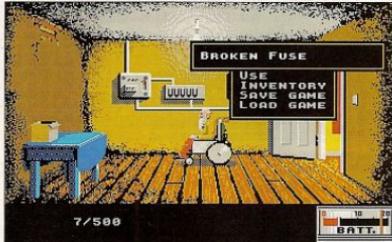
Andy: „Tak to si teď autora moc nepotěší. Jak bys hodnotil hru jako celek?“

Joe: „Skvělá zábavná adventura, kterou měl mit doma každý StÉkář, pro což hovoří i to, že je to shareware. Určitě na nějaký čas vydrží. Zahrát si ji může každý, ale vzhledem k množství slangových a prostých výrazů jí doporučuji hráčům od puberty. Prosíš, abych se zde nechám překvapit.“

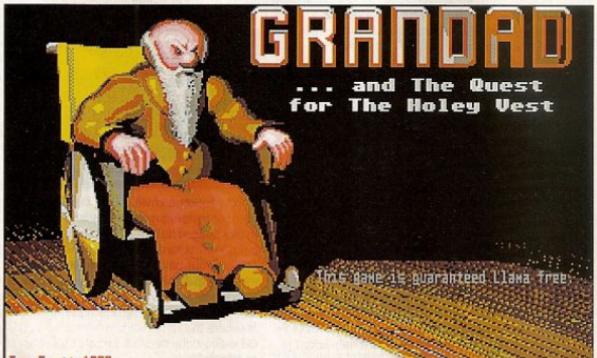
Andy: „Díky za rozhovor, Joe.“

Joe: „Nemáš zač. Ahoj!“

× Joe



Nedotýkejte se pojistek pod proudem!

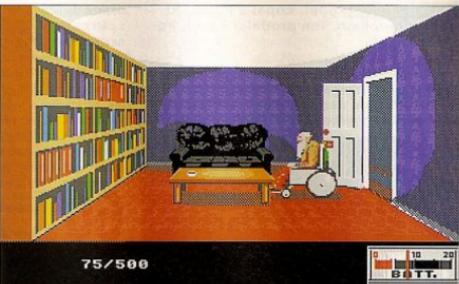


Ian Scott 1993

To je on - dědek!

14 excalibur

www.oldgames.sk



Neodolatelná knihovna, že?



Předsíň domu je velice útulná.

by se to dalo považovat spíš za zvuk. Moc dalších zvuků tu není a když se přece jen něco z reproduktoru líze, je to jen soundcipová smíchanice různých tónů.“

Andy: „Tak to si teď autora moc nepotěší. Jak bys hodnotil hru jako celek?“

Joe: „Skvělá zábavná adventura, kterou měl mit doma každý StÉkář, pro což hovoří i to, že je to shareware. Určitě na nějaký čas vydrží. Zahrát si ji může každý, ale vzhledem k množství slangových a prostých výrazů jí doporučuji hráčům od puberty. Prosíš, abych se zde nechám překvapit.“

Andy: „Díky za rozhovor, Joe.“

Joe: „Nemáš zač. Ahoj!“

× Joe

70 Grandad
Adventura

Grafika 75 Hudba 10 Zvuk 10

Výrobc: Grandadsoft, 1993

Shareware - registrace 10 GBP

Minimum: Atari ST, 512 kB RAM

Doporučeno: Atari ST, 1 MB RAM

Testováno: Atari 520 STM, 1 MB RAM



Neotrávuj a vypadni, skříčku!

BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, 256 kB cache, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB,
MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, cz návod**

486 SX - 33 MHz / VL BUS	25.900,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	26.710,-
486 DX4 - 100 MHz / PCI	29.240,-
PENTIUM - 75 MHz / PCI 8 MB RAM..	39.700,-
PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM..	43.100,-



15" monitor	+ 3.800,-
HD 540 MB	+ 500,-
HD 850 MB	+ 1.500,-
HD 1,2 GB	+ 4.800,-

CD-ROM UMAX double speed	+ 3.200,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed	+ 5.200,-
zvuková karta 16-bit	+ 1.800,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1	+ 1.990,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SÉSTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZIME VÝHODNÝ LEASING. VYZADEJTE SI NAŠ KOMPLETNÍ ČENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAGA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

PRAGA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 42

BRNO: PROŠEK elektroinstalace, Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96, Fax: 05/45 21 23 00 **BRNO:** TAICO s.r.o., Hybešova 42, Tel: 05/43 32 12 69, Fax: 05/43 21 12 34

BRNO: PROCA - shop, Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DEČIN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínská 378, Tel / Fax : 0472/221 13, 266 41

KUTNÁ HORA: BITEST, Štefanikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mikrojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70 **KUTNÁ HORA:** KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTEY s.r.o., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613

KUTNÁ HORA: BITEST, Štefanikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mikrojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70 **KUTNÁ HORA:** KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTEY s.r.o., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613

OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valčarská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21

PÍSEK: KSE-FEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PÍSEK:** TILL CONSULT, Čechova 29, Tel: 0641/201 915-7, Fax: 0641/201 918

TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax: 0417/455 55, Tel: 0417/293 93 **TEPLICE:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89

ZLÍN: TILL CONSULT, Tr. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUUPRAVU A FIRMÁTKY PROJEĆUM



Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.



1 skvěle tlus
za cenu 3 sm

$36 + 30 + 19,90 =$

Předplatné:

Pokud si předplatíte Excalibur na celý rok, získáte CD zdarma! Stačí, když na složenku typu C napišete adresáta: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.

Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a na zadní stranu do Zprávy pro příjemce napište: Předplatné Excalibur, cover CD zdarma. Kontrolní ústřízek si ponechte. Informace o předplatném na tel. čísle 02/667 123 15 od 9 do 15 hod. Celoroční předplatné stojí 900 Kč.

Celoroční předplatné doporučené stojí 1 140 Kč.

Excalibur

od čísla 50

148 a více stran

Měsíčník

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

*) Excalibur 50: 148 stran + vyjmate

stý měsíčník něšných časopisů!

75 Kč *)

Srovnávací tabulka časopisů s rozsahem nad 100 stran

	Excalibur 50	Excalibur 50 CD	PC Format 43 CD	Edge 21	PC Zone 28 CD
počet stran	148	148	172	108	124
redakční strany	asi 128	asi 128	105	78	94
inzerční strany	asi 20	asi 20	67	30	30
prodejní cena	75 Kč	150 Kč	4,99 £	3,50 £	3,99 £

elné překvapení. Cena 75 Kč, včetně CD 150 Kč.

WHIZZ

■ PC-CD, AMIGA

Hned na úvod předesíláme, že Svatopluk Sved není velkým přítelem plošinovek. Myslím, že pokud ho matka vidi u monitoru, jak přeskakuje z místa na místo s malou postavičkou, má docela pravdu, když říká: „to snad není možné, on už si zase hraje s paňdulkami“.

Ovšem poté, co mám doma Whizze, konstatuji, že na mě tato ústečná slova nemají vůbec žádný účinek a ani trošku se při svých



25 letech nestydím za to, že vypadám spíše na deset. Vysvětlení je nabídleno: WHIZZ je totiž po dlouhé době jedna z malá plošinovek na PC, která vypadá stejně jako plošinovky na Amige. Příběh hry je jednoduchý, dozvime se ho hned i ntro sekvence: Byl jednou jeden králeček jménem WHIZZ, který cestoval balónem po světě. Tu ho počal pronásledovat osklíký tchop (aspoň mi jde o tchop tenor v případě), pravděpodobně proto, že ho chtěl spodlit k snidani. Při té největší honičce vytulí ptášku a zničí králečkův balón, který rychle začal ztrácet výšku. Jak tak náš hrdina, Sedomodrý plyšový krále-

ček, padá do hlubin, ocitne se v neznámém světě a nezbývá mu nic jiného, než najít cestu ven přes všechna úskalí, která mu tento podplýv svět připravil. To bychom měli uvedení do problematiky a nyní ke hře samotné. Ta se od svých kolegů liší hlavně grafikou, podobnou jako u UFO - Enemy Unknown, tedy pohled „shora ze strany“ scrolující do všech stran, a pak hrou v podobě soundtracku ke každému kolu, která do vlastní hry proniká z CD disku. WHIZZ má celkem 9 kol, ve kterých se střídají čtyři typy světů: Grassy lands (tráva), Gamble land (stolní hry, karty), Sandy shores (moře a písčné pláže) a Snowy peaks (zasnežené vrcholy hor). Každé další kolo vám přinese nové typy hříček sloužících k překonání překážky dalšího postupu v hře, např. pro vysunutí mostu přes propast. V této částech hry se WHIZZ bude vystřelovat z kanónu, jezdit na surfu a v ponorce nebo skálat s koněm přes překážky a mnoho dalších legrací. Aby nebyla tak jednoduchá, že dle neúprosný Čas, po jehož vypršení čeká králeček jistě nemilá věc - ztrata jednoho života. Stejně tak si musí dátovat pozor na různá strojení, která ho při

80 WHIZZ 3D plošinovka

Grafika 80 Hudba 90 Zvuk 70

Výrobce: FLAIR Software, 1994

Minimum: 386, CD, 4 MB RAM

Testováno na: 486 DX4/100, ts CD, 4 MB RAM

chození utravují. Na ty má ale i malý králeček svoje vybavení. Dokáže se rychle zatočit a zamotat jím hlavu tak, že z nich zůstane buď mučomůrka (tu nesbírejte, ubere energii) nebo srdíčko, které energii přidá. Ve hře jede také o body, za než může WHIZZ dostat další život. Stačí bud dojít na konec kola - k balonu - před limitem, nebo sbírat praporky a vystřelovat rakety. Po technické stránce mohu pohodlně říct, že na mě působil skvěle tzv. parallax scrolling, metoda, kdy je jakoby



hluboko pod hrací plochou další obraz, např. moje s ostrovem v Grassy lands nebo figurky a karty v Gamble land a oba obrazy se posouvají různou rychlosťí, což vytvárá dokonalý prostorový dojem. Pokud navíc přidáte zmítnovaný hudební doprovod v CD kvalitě, dostanete jako výsledek hru, která už stojí za povšimnutí. O to, aby bylo v každém kole co dělat, a ne jen skákat a skádat, se starají už zmíněvané hříčky. Například v druhém kole může být WHIZZ vystřelenou katapultou, může hrát v automatu o peníze, skákat s koněm přes překážky, léétat na háček s řepou nebo hrát karty. Nudit se při hře tedy rozhodně nebude. Škoda jen, že není možnost uschovávat si dohrané pozice, což je jediná vada kráse této jinak dokonalé hry. Moje rada na závěr tedy zní: pokud si budete chtít jednou po čase zaskákat, pak vám WHIZZ mohu doporučit a popřípadě každému hodně zabávat v rámci roztomilým králečkem.

x Wotan

P.S. Při letmému nahlédnutí do programu jsem zjistil, že se autori rádi coukají na filmy. Spustit si totíž hra příkazovou řádkou „GO PULP FICTION.“ (nezapomeňte tečku na konci!), aktivuje se tzv. Royal cheat mode a ve hře si je potom možno mírně vypomoci klávesami 1,2,3,4.

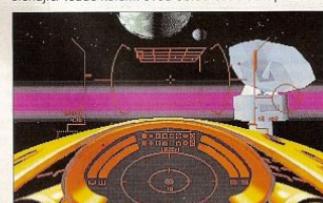
Inferno the Odyssey Continues

■ PC, PC-CD

Vladimir Ponechal pro všechny, kdo nemají CD-ROM, otestoval Inferno v disketové verzi.

Tichý a studený meziplanetární prostor prohal jasný záblesk a vzápětí se ozvala hlasitá exploze. To se právě začal jeden z mnohých krvavými a nelitojnými útoků národa Rexton. Jejím cílem byla sestava prakticky neozbrojených lidských kosmických korábů. Jedinou záchrannou při lodi, smažci se v expozicích vlastní lodí, byl jejich hrdina a idol. A doopravy. Najednou se v dálce objevila malá stříbrná tečka, která se neustále zvětšovala. Ale to už vylehlá první salva laserových paprsků a nepřátelský blitvení stíhač se posléze fítil v plamenech. Jeho detonace jasně osvětlila trup malé, ale výkoně stíhačky, která nesla na svých

nemohli zahrát hru Inferno kvůli takovému detailu, jakým je blížejší CD ROM, už nemusí truchlit. Lidé od Digital Image Design se totiž snažili a připravili disketovou verzi tohoto bezsporu perfektního vesmírného simulátora. A co vůbec přináší? Ne přece, desítky lodí mlácení, zuření, trhání vlasů a hlavně perfektní zábyv. S malou stíhačkou si zaltitáve několika prostředích. Může to být třeba let v atmosféře některé z planet (je jich deset), kterých povrch je pěkně prokreslen a lemovaný přírodními nerovnostmi a různými budovami. Na realité přidávají ještě skvěle tlumice.



dit si můžete hrát vyzkoušet v šachách orbitální stanice. Zdi sachet jsou prokresleny do detailů a vise na nich laserový kanóny, které střílejí do všeho, co se hýbe (je to divné, ale po mě střílejí i když jsem stál na místě). Poslední variantou litání je vesmír. Záleží jen na vás, jestli si vyberete bitvu nad planetou (prostor

plný meteoritů) nebo v otevřeném vesmíru. Pozemská stíhačka má pěkný arzenál zbraní, od laserů po nedávno terpidačí ráky. Perfektně propracovaná je i orientace a navigace. Vedle zaměřovače jsou totiž dvě roviny, které se od sebe vzdávají a přiblížují, podle toho v jaké rovině se nachází zaměřený nepřítel od stíhačky. Potom stačí sledovat jenom radar a Rexxon nemá Sanci. Ovládání je velmi živé a tvá delší dobu než začne poslouchat tak, jak má. Jedno mi však velmi vadí. Co na tom, že stíhačka má nereálně letové



vlastnosti, to se omoulivat dle. Ale jestě víc se mi nelíbí, že můžu v plné rychlosti bouřat do meteoritu a trup lodí a jedno co se stane je to, že mi ubude ke všechně trochu energie a rychlost kolísat na pář vteřin klesnout na nulu.

Grafika je na vysoké úrovni a je dost rychlá i na pomalejší počítacích, což určitě potěší nejednoho příznivce vesmírných simulátorů. Zvuky a hudba jsou také spátné, i když jsou ochutnány oproti CD verzii (z pochopitelných důvodů), pořád jsou ještě nadprůměrné. Co víc dodat? Snad jen: Nashledanou u dalšího vesmírného simulátora...

x Vlapon



bedřech lidskou naději a odhodlání... Prátele i nepřátelé, je to tady. Ti, kteří si

Behind the Iron Gate

■ AMIGA

Firma Black Legend je dnes mezi amigisty pojmem. Tato převážně distribuční společnost dodává v poslední době na trh kvalitní her na všechny typy Amig. Jejich marketing ve velké míře spočívá v odkupování vybraných titulů ze všech možných koutů světa, fotografování jejich anglické verze a vyuštění do obchodů. **Josef Komárek** se o tom přesvědčil i u hry Behind the Iron Gate, kterou vytvořila polská programátorská skupina Ego. Je to hra, která by i u majitelů ECS Amig měla navozovat dojem, že jejich mašinky zvládnou také něco podobného Doo-movi.



Doom? Nikoliv!

S Doomem však tento hra nemá takřka nic společného. Obráz se nehoupe, spíš než o akci tu půjde o procházení rozsáhlých bludišť. Místnosti jsou pouze pravouhlé, zdi čisté vektorové, bez textur. Každé podlaží má svou osobitou barvu - jedno je modré, druhé fialové, další zelené, oranžové ... fuj! Na stěnách občas po vzoru Wolfensteinia visí různé obrázky - tady je fotka galaxie, tuhle helikoptéra, najdeme tu i dila slavných kamenických mistrů. Po zemi se poválují omylem zapomenuté balíčky se střelnými zbraněmi a náboji, a samozřejmě také klíče.

Cílevědomě k cíli

Ukolem hráče v každém patře je zlikvidovat všechny vzbouřené roboty, aktivovat automatický destruktivní systém (tzv. bombu) a zmizet v exitu. Bludiště komplex obsahuje velké množství navzájem propojených a propletených chodeb, v nichž se zpočátku budete dohledat orientovat. Od čtvrté úrovne se bludištvo stává nesnesitelnou a proto míté k dispozici příruční radar. Jedno velké plus - jsou na něm vidět všechny potvory jsouci vám nabízkou. Naopak minus mu patří za fakt, že nezobrazuje dveře. Představte si: na radaru uvidíte dlouhou chodbu vedoucí k východu. Vesele se rozeběhnete, ale ouha - cesta je zavřená a vy nemáte klíč. A teď jde ještě o to jaký klíč. Zámky

dveří se dají otevřít třemi způsoby: bud důzdkým nebo patentním klíčem, další variantou tvorí magnetická karta. Na stěnách jsouainstalovány i ovládací páky, které se přehazují kliknutím myši, přičemž aktivní ruka musí být prázdná (vysvětlím dál). To bylo o cílech a hrani vše a hura na zpracování.

Kostičky? Kdepak!

S grafikou to potřáz. Na první pohled je vyloženě odporná, na druhou stranu zde nedochází k „doodmoskému efektu“. Všechny spráty jsou pěkně rozkresleny, takže se všichni roboti plynule pohybují. Díky jemnosti grafiky nerádů můžete pékně zblízka studovat jejich vzhled a tělesnou, resp. strojovou stavbu. Ale jestli vám záleží na životě, radší místo zápisníku používejte zbraně. Stejně tak je to i s obrazy na stěnách, které i v blízku vypadají velmi dobré - ne jake v Wolfovi 3D.

Pořád toho, kolik jste zabili robotů, získáte určitou finanční odměnu, za niž si můžete dokoupit potraviny, oblečení, zbraně a munici. Poslední dvou položek je k dispozici velké množství - od brokovnice a granáty po laserový kanón, který se mi v boji osvědčil jen nejlepší.

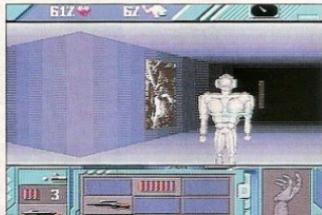
Crash, bum, prásk!

Zvuků není zrovna nejpestřejší paleta. Každá zbraň vydává jiné „bum“, ale potvory střílejí pořád stejně,



56 *Behind the Iron Gate*
3D akční
pětirozdílný ráj
Grafika 69 Hudba 68 Zvuk 59

Výrobce: Ego, 1995
Distributor: Black Legend
Minimum: Amiga, 1 MB RAM
Doporučeno: Amiga 1200
Testováno na: Amiga 1200, 2xFDD



User-friendly

Jíz hlavní (a jediné) menu se tváří velice přátelsky. Kromě možnosti zadat vstupní kód, jenž odrážte po každé dokončené úrovni, si můžete vybrat i způsob ovládání: jen myši, jen myši se sníženou citlivostí, joystickem a myší (páčkovou chodit, myší sbírat a používat vše), a pak dungeonovskou myší - kurzor dáte na horní, dolní atd. část obrazovky a při stisku pravého tlačítka se pohybujete. Dále tu je přepínač k vypínání zvuku, ale ten jsem dosud nepoužil. Při hře máte k dispozici dvě ruce (kopidivo) a čtyři kapsy A - D. První tři (A, B, C) slouží k ukládání zbraní, munice a jiných zbytců, prostřednictvím kapsy D si oblékáte nalezené části oblečení a konzumujete potraviny.

Tax free shopping

Po zdolání patra se očítáte v obchodě. Nevin sice, kde se tam tak najednou vzal, ale to je teď vedlejší.

jste-li zasaženi ozve se podivně „uh!“, zvuk otevírajících se dveří jsou taky stále stejně. V celé hře jsou jen dvě hudební skladby - jedna na začátku a druhá při game over obrázku, což je pro mě trochu málo. Ale co všechno byste nechtěli od jedné diskety...

Tak co?

Zpočátku je v hře více akce, napětí a dynamiky. Od čtvrté úrovne se všechno zvrne v nudné prohledávání chodeb, hledání klíčů a otevírání dveří. Pětirozdílný ráj budou pravděpodobně naděšení, že na jejich počítací existuje celkem ucházející trojrozměrná střílečka. Ale já osobně si zalezu někam do kouta a budu klidně vyhližet Gloomu, Fears nebo Alien Breedu 3D.

x Joe

Clockwork Knight

SATURN

Nová generace arcad nastupuje v podobě rytíře Tomáše Smolíka na klíček. Kdo by to byl řekl, že se jednou bude investovat taková technologie a spousta námahy do obyčejné arcady. Přesto se tak stalo a Clockwork Knight je tu, aby prezentoval možnosti Saturna a zároveň aby tělo konzoli razil cestu stejně jako předchůdce Sonici či konkurenční Mario.

Musím říct, že na to jde dost razantně. Jíž úvodní intro v 3D grafice nenechá nikoho na pochybách o technických přednostech Saturna. Jedná se skoro o videoklip, jelikož různé mechanické hračky zpívají úvodní písni, ale zároveň nam povídají o příběhu této hry. Ten je sice podrobně popsán i v manuálu, ale - jak je zatím zvykem - v japonském. Takže z intru můžete vydíkovat, že místo kráska, možné princezna, byla unesena opicákem, samozřejmě pekelně zlým. Její nápadníci s již tedy vydávají zachránit. Vy budete ovládat jednoho z jejich obdivuhodně na cestě za svobozením své vyvolené. Pak následují standardní volby obtížnosti, úvodního počtu životů (3-6), ovládání apod. Na chvíli se pozastavíte u další volby, a tou je výber zvuků a skladek. Zatím u všech her na Saturnu, co jsem viděl, tam možnost nechyběla.

U každé z nich bylo tedy možno si v úvodním menu poslechnout všechny skladby a zvuky, které se ve hře vyskytnou, což přilší neuškodí a spíše potěší, zvláště když si je můžete přehrát i na normálném audio CD. Ale zpátky ke hře. Vaším úkolem je projít čtyřmi pokoji, každý o dvou úrovniach a jedné finálové potvoru, včetně samotného opláčka. Před každou urovni se od

83 Clockwork Knight Arcade

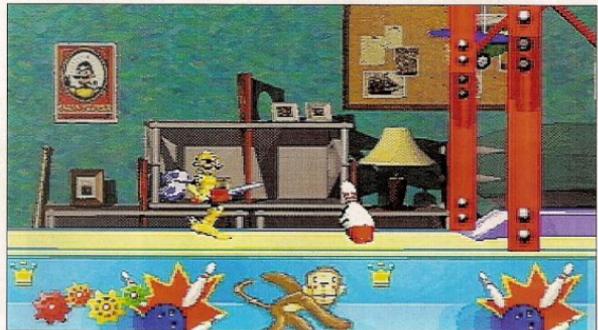
Grafika 93 Hudba 80 Zvuk 82

Výrobce: SEGA, 1994

Testováno na: SEGA Saturn



- Pepperouchau's Adventure



svého přítelna (tzn. jiné mechanické hračky) dovezte pravděpodobně nějaké informace o následujícím levu. Slivko právěpodobně naznačuje, že asi neovládám příslušný cíl jazyk, ano je to tak, japonská řeč. Protože většina z vás je na tom asi stejně, možu rozhovor v klidu odmačkat.

Hra

je tvorena kombinací 2D a 3D grafiky. Váš rytíř, neprátele a některé předmety a překážky jsou trojrozměrné, kdežto pozadí, zbylé překážky a předměty jsou dvojrozměrné nebo něco mezi. Vše je ale vytvořeno naprostou skvělou. Vámi ovládaná postavička se pohybuje naprostě perfektně, například když padáne balancuje na okrají nějaké díry. Vratíte se ale ještě k vaši cestě. Jelikož ovládáte mechanického rytíře, ani ostatní nebudou krvácelná upíří či vetteli, ale „miru-milovné“ hračky. Ne v plati vaše zbraň - klíček, tím likvidujete vše, co vám stojí v cestě, navíc jím otevíráte teleportovací krabice apod. Mimo klíčku můžete používat i pouvádějte se mezi či poškozovat protivníky, prostě je popadnete a hodíte na jinou polohu. Neškáte klasické arcadovské příslušky jako pružiny, skoky nad propasti po pohybujících se plošinkách, padající předměty, výtahy apod. Samozřejmě sbírání energií, životy, penize či hodiny na přídržní ubíhajícího (hracího) času. Tím ovšem nechci poukázat na stereotyp či nudu, ba naopak. Rozmanitost ještě přede vším jednotlivé úrovni, jednak procházejte pokojem s hrackami, další level překonávate na střechách vláčků, v kuchyni skáčete přes hořící sporáky nebo se brodite dřezem. Budou na vás naletávat vrtulníky, střílet z luku, potkáte bouchací potvory či obyčejnou kufřátku. Navíc vás v případě nalezení peněz čeká bonusová roulette, ve které můžete vyhrát další životy nebo také všechny peníze ztratit. Bonusem jsou i animace po zdolání každého pokoji.

Když už jsem v těch animaci, tak se ještě jednou vrátim ke grafice, protože je fakt skvělá, pokud vám nedává, že je lehce infantilní. Za počátek stojí mimo 3D postaviček i dvojrozměrná pozadí, protože jsou tak dokonalá. Potěší i na provázku se houpající letadélka



a jiné předměty vytvářející iluzi trojrozměrného prostoru. A to vše plně scrolluje, takže grafika je zkrátka bez chyb. Hudba se skvěle hodí k této hře, což ovšem může znamenat, že se vám takové pouťové melodie asi nebudou líbit. Co ke zvukům? Bomby bouchají, voda teče, sporáky hoří, helikoptéra letí, a to vše slyšíte, takže nic. Akční hry při hře nelze uložit pozici a ani sehnat. Protože většina je poměrně nizká a za den mohou hrušky se vám všechny vymazat. Chce to jen trochu pevně nervy a samozřejmě ruku, protože rány vystřílené z výmetnice vás mohou zranit. V této chvíli byste i vy měli být neposední a rychle vyzárit Clockwork Knighta si sehnat. Protože vidět infantilní hru v 3D grafice, to přece stojí za to.

x Lewis

Pinball Dreams & Fantasy - Special Edition

■ PC

RECENZE

Karel Florian

Sotva Muddok dopsal o Pinballu Fantasies De Luxe, objevil se další pinball od 21st Century. Jedná se o podobný komerční tah, který má nejspíše vyšší obdoby podobných her. Krabice, která obsahuje 5 disket, z nichž první dvě obsahují Pinball Fantasies, další Pinball Dreams a poslední Nightmare (né, DOOM II. ně, nechte mít, pomooooo, já Celá hra se skládá ze známých čtyř stolů

z PF, a sice Party Land, Speed Devils, Billion \$ Gameshow a Stones 'n Bones, a dalších čtyř stolů hry PD - Ignion, Steel Wheel, Beat Box a poslední Nightmare (né, DOOM II. ně, nechte mít, pomooooo, já

76 *Pinball Dreams & Fantasies - Special Edition*
Pinbal
Výrobce: 21st Century
Minimun: 286/20, 1 MB RAM
Doporučeno: 386SX/33, 2 MB RAM, SB
Testováno na: 486DX2/66, 16 MB RAM, SB

to tak nesměl, není to Nightmare jako Nightmare, ale Nightmare, jako ne ta Nightmare z DOOM II).

Vzhledem k tomu, že oba tyto známé pinbally již byly v našem časopisu recenzovány, nebude zde zdůrazňovat opětovným vychvalováním grafiky, hudeb, zvuku či hratelnosti, ale dovolím si položit jednu otázku: Myslete, že v roce 1997 ještě někdy něco vyrobí? Vezměte me v potaz skutečnost, že PDFSE jsou již druhou vydávanou edicí, nebo jestli chcete paklem. Uvidíme, jak to půjde dál. Ale každopádně vám neuškodi, když si ji zakoupíte.

■ Roger T.



Gale Racer

■ SATURN

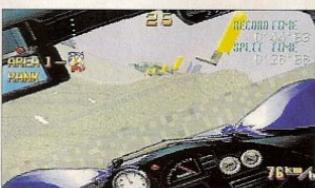
Crazy Cars 3 jsou již tři roky staré, ale nejméně o tři třídy lepší. Někdo nejsme dokonalí, tak známá věta ze záveru slavného filmu „Někdo to rád horke“. To samé platí pro tvůrce software na tak nadějnou mašinku, jako je SEGA Saturn. Po peckách jako Clock-Work Knight, Virtua Fighter či Victory God očekával Tomáš Smolík i další skvělé hry. Západní časopisy jeho dojem jen podporovaly, protože chvíle obrázků a preview na Panzer Dragon nebo Daytona USA, zkrátka žádný důvod k nedůvěře či obavám. Jak to dopadlo?

Právě Gale Racer mou důvěru zklamal a už se i začínám obávat jeho následovníků. Dost ale truchleni a podivíme se, jak ta hráza vypadá. Ze začátku docela dobré. Takový rádoby příběh o nějakém slavném jezdci s přezdívkou Gale Racer. Na jeho počest se nyní konají velké závody po Spoo-

jených státech. Soutěž bez pravidel, vše je povoleno, vztížte jen ten nejdvívší, ten pak získá titul Gale Racer. Pak následuje docela pěkné intro, jízda slavného fára po Golden Gate Bridge. Tím ovšem všechno dobré končí, vlastně ještě úvodní menu, které je normálně - závod pro jednoho, dva, nejlepší čas, útok na nuly, options apod. Vybral jsem si závod pro jednoho, stále s úsměvem na rtech. Ten mě ale velice brzy přešel. Ta chvíle stačila na to, abych akceleroval z nuly na 300 km/h za pět sekund a při tom si stál prohlíženout příseňne okoli tratě. Když nepocítil Sonic, který se houpe v autě, tak při závodech mne nic přijemného nenarazíte. Původně jsem tuho kvůli pohledu zevnitř auta počítal za simulátor, ale zminěná akcelerace navíc bez viditelného fázení mě z tohoto omyleu vyděla. Jedná se vlastně o typičk oblibených Crazy Cars III, ovšem v daleko hor-

měně dost, ale výbírat si můžete jen v úvodním menu. Dost. Ríci, že se jedná zatím o nejhorší hru Saturna, co jsem viděl, byla pochvala. Takže již jen varování, tuto hru proboha nehrájet!

■ Lewis



23 *Gale Racer*
Autíčka
Grafika 30 **Hudba 48** **Zvuk 31**
Výrobce: Sega
Testováno na: Saturn

ším provedeném. V určitém časovém limitu projížděte podivně tratě, na kterých se mimo vašich soupeřů vystýkují i obyčejná auto a samozřejmě nechybí policie. Tratě se liší obyčejným pozadím, hrozným okolím a počasím, také odpovídají vývedeným. Když příš, tak si dokonce můžete zapnout stěrače, abyste viděli, jak hrozně je děst vytvořen. Ostatní auta jsou obklopena teckami, což znamená, že ně na příš, to jen po průfádeč, onto neni žádná sranda poznat. Můžete jet i v noči, vaše auto je vybaveno světly, taky odpudivé. Vše je zatím příseňne, ale to nejhorší teprve přijde. Části tratí jsou totiž klepány a to je opravdu sila. Zádné okolí silnice, až je ve vzdachu, a sama vozovka vypadá jak schody, na rovince to není kolik znát, ale zde ano. Myslím, že už to stád, když jene stručně. Pro dva hráče se obrazovka rozdělí, možná o trochu zábavnější. Skladeb je po-

Poznámka - Roger T.:

Nejsem velkým příznivcem konzolí, ale vzhledem k tomu, že jsem přes auto, tak mi dokonale učarovala hra NEED FOR SPEED na 3DO. Přes všechny debaty o dokonalosti SATURNU vs 3DO si myslím, že i SATURN je schopen zvládnout tyto hry NFS. Proto jsem byl hrubě klámal vzhledem, designem a vůbec samotnou hrou GALE RACER. Vůbec nechápám, jak to mohli vypustit. Osobně bych mu dal pouhých 5 procent. Ještě, že jsem nepsal recenzi! At zíj NEED FOR SPEED (jenom doufám, že konverze na PC nebude o nic horší, nežde Bůh, aby dopadla podobně jako GALE RACER)!!! GR rozhodně zakazují!!!



Skořápy

■ ATARI ST

Jan Horyna

Tady kulička, tady kulička, tady není kulička, tady kulička, tady je, tady ne, jako v kasinu v Montecarlu. Kde je? Vsdalte si paní, tísic na kuličku!! Ha, tady není, to je smůla, zkuste přistět!! Znovu hrajem! Tady kulička, tady ne a je zase tady, ha, tady kulička. Kdo si vsadil na kuličku? Tísic na kuličku! Nikdo? Tak pětset! A, pan si vsadil! Nechci vám radit, ale kulička je pod 3. skořápkou... Pán věřil a udělal chybou! Kulička není, peníze v trapu! Děkuji, přídeť zas...

Tento dialog (v mém provedení monolog) asi každý z nás nejdoucí slyšel. A jestli jste ho nikdy neslyšeli, tak vězte, že se jedná o populární hru v českých nádražích a podchodů skořápků. Pravidla jsou celkem jednoduchá: Pofadatel (obvykle majitec 3 kuliček a kuličky - koule) strčí, tak, abyste viděli kam, kuličku pod jeden z kuliček a začne je promichávat. Vy musíte dávat bezvládný pozor na kuličku s kuličkou a po dokončení promichávání si na něj vsadit. Jestliže jste měli štěstí vyhrát dvoujocích, v opačném případě s okamžitou platností vše ztrácete. Tato hra, jako námět na hru počítacovou, může použít monitorem ba stupnidním dojemem. Ale nalaď se jedna česká (moravská) firma, která si dala tu práci a předělála skořápků na počítač. Tato firma se nazývá ORTHODOX (nejde o překlub názvu o logu). Celý název je ORTHODOX Not very serious software a musím říci, že zpracovala námět dokonalé. Celá hra je rozdělena na dvě části. Je to testik (teftik) makrovýrazů. Tento test má sloužit k omezení hráčů na minimum: "Kdo nevrládá makrovýrazy, není hodný hrát skořápy" citát

78 Skořápy Strategie

Grafika: 55 Hudba: 80 Zvuk: -

Výrobce: ORTHODOX

Minimum: 51, 512KB RAM, Mono monitor

Testováno na: ATARI MEGA STE, 4MB RAM, HD 50MB

Slovenské menu	
<input type="checkbox"/>	Stefan Panel
<input type="checkbox"/>	Laco O'Dernice
<input type="checkbox"/>	Dr. Detřívák (slapec)
<input type="checkbox"/>	Doc. Lebedný
<input type="checkbox"/>	Prof. Podvejný (hasič František)
<input type="checkbox"/>	Eduar Přeček (medic)
<input type="checkbox"/>	Dr. Krátký Šimon
<input type="checkbox"/>	Zdr. Povídka Zivný (skeptik)
<input type="checkbox"/>	akademický Chorbač
<input type="checkbox"/>	s. Rastislávka Dobrená
<input type="checkbox"/>	Bart Keach (buldok Dr. Sc.)



Slovenské menu:

28 - 48 =

Uplatnosť:

48 =

Stefan Panel, sympatický a oblibený poradce.



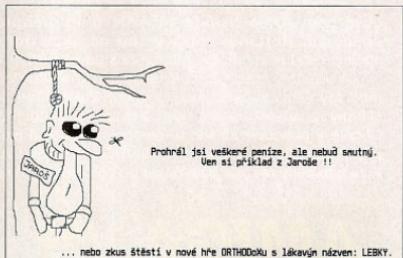
6. kolo

Skořápy se míchají - jde o všechno

Poradce: HADr. Bob Stoličný (hypochondr)
Usadil bych na 1. skořápu, ale stejně mě píchá v zádech, asi zentru.

Za pomocí poradců určí skořápu, pod kterou je koule !

No comment !!



Poetický konec hry - Jaroš v pozadi



Máte v roce významného softwarového projektu

Stříbrná křídla v soutěži 100 nejlepších

internetových portálů České republiky

pouze proto, že je dělaná pro monochromatické rozložení s absencí barev) a zvuk je dost nadprůměrný. Škoda že není nic slyšet u měchání či rozhodování.

Celkově vztahuje musím říci, že se jedná o naprostou bombu. K tomuto závěru jsem došel, protože: hra je bezvadně hratelná a dosud se nasmějete, grafika splňuje svůj účel, hudba je super a cena pouhých 120 Kč (nejedná se o chybou, ani o vyněchání nuly). Už se nemohu dočkat na další skvost této firmy s lákavým názvem LEBKY. S pozdíváním „Sláva vítězům, trest poraženým“ (citát autorů) se loučím a doufám, že ORTHODOX převede své produkty i na Jaguara. PS: Kdyby vám v testu nefungovala čestina, nainstalujte ji zvlášť (KEYBCS2).

x Dracula

CENOVÁ BOMBA

Jak nakupovat, přitom ušetřit a naopak peníze získat?

Použivejte **INSIDER ACCESS CARD**.

Naše společnost se jako první rozhodla, že nás prováděj zájem bude kladen na Vás, koncové zákazníky. Proto jsme se rozhodli, že Všem zákazníkům, kteří podpoří "Partner program" naší společnosti, umožníme nakupovat za velkoobchodní ceny, které jsou jinak určené pouze pro další prodejce. Připravili jsme proto vydání slevové karty **INSIDER ACCESS CARD**, která umožňuje držiteli nakupovat u naší společnosti za velkoobchodní ceny, a to bez omezení počtu odebraného zboží.

Tim ovšem výhody této karty zdáleka nekončí. Tém z Vás, kteří se prokáží touto kartou, budou ve vybraných společnostech poskytovány slevy až do výše 5% z koncové ceny. Dále získáte 10% slevu na předplatné časopisu, HotLine, volný vstup na akce pořádané společností Local Infinity, zdarma přístup na BBS atd.

Chcete-li si koupit například barevný monitor VC 1084S, zaplatíte normálně 9.750 Kč, což je přeci jen stále trochu moc. My Vám nabizíme jinou možnost. Zakoupite-li si zlatou INSIDER CARD za 300 Kč, získáte možnost nakupovat u naší firmy za velkoobchodní ceny, a to již stojí za to. Ptáte se kolik ušetříte? Docela dost. Chcete-li si koupit již shora uvedený monitor a jste vlastník této karty, zaplatíte pouze 9.018 Kč, když k této částce připočtete 300 Kč za pořízení **INSIDER ACCESS CARD**, vyde Vám, že jste ušetřili celkem 432 Kč na jediném nákupu. A za tyto ceny můžete nakupovat po celou dobu platnosti karty (1 rok).



- nákupy za velkoobchodní ceny u Local Infinity
- jednorázově slevy 100 Kč v průběhu 1 roku
- 10% slevy na časopis AMIGA INSIDER
- bezplatnému HotLine a vstupu na akce Li.
- různým slevám u spolupracujících společností

Local infinity

Časopis zdarma

můžete získat, předplatíte-li si 12 čísel nového měsíčníku **AMIGA INSIDER** společně s cover diskem. Ptáte se, jak je to možné? Zkuste s námi počítat: koupíte-li krabičku s 10 značkovými disketami 3,5" DD, zaplatíte minimálně 200 Kč nebo můžete zvolit jinou cestu.

Předplatíte si nás nový časopis a získáte dohromady 12 disket 3,5" DD s programy typu Wordworth 3.0, Digita Organiser, Deluxe Paint 5, Vista atd. a 12 čísel časopisu **AMIGA INSIDER**, a to vše za cenu 192 Kč a ještě při nejmenším ušetříte 8 Kč. Není to dobrá koupě, co říkáte?

Již v prvním čísle, které vyde 1.9.1995, se můžete dočist díky rozhovoru, který nám poskytne ředitel Partner programu firmy ESCOM do jejíž oblasti AMIGA spadá, jaké záměry má tato firma s počítači AMIGA. V tomto článku se dozvíté, zda budou či nebou vyráběny nové typy AMIGA a případně jaké.

Dále jsme připravili zajímavé články z oblasti animaci, grafiky, DTP, nového hardware a software. Pro předplatitele je samozřejmostí cover disk, který bude obsahovat software Digita Organiser a Digita Wordworth 3.0.

Mohná se ptát, jak chceme tolik informací napsat do časopisu, který má 28 stran. Naše odpověď je následující. Z celého časopisu budou "obětovaný" pouze 2 strany na inzerci.

Ti z Vás, kteří stále ještě váhají či nedvěří v něco nového, si mohou samozřejmě objednat pouze jedno určité číslo. Veškeré informace jsou k dispozici na našich telefonních číslech.

local infinity

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3

tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, grafické studio - 627 49 23, 627 49 24, fax: 627 31 07

NOVÁ PRODEJNA

Zákazníci čtěte !!!

Prosíme všechny potenciální zákazníky, aby nám napsali to, co jim na trhu s počítači AMIGA chybí, o jaké služby v oblasti počítačů AMIGA by měli zájem. Napíste nam, jaké informace očekávate od Hotline služby. Dale hledáme Ty z vás, kteří něco znají a chtějí se podílet na činnosti AMIGA klubu, případně časopisu AMIGA INSIDER.

Od prvního srpna 1995 je **otevřena nová prodejna** s výpočetní technikou AMIGA a PC v ulici Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3. Nabízíme množství software, doplňku, výpočetní techniku AMIGA a PC, splátkový prodej a možnost výkupu vaší výpočetní techniky formou komisního prodeje, případně hotovostní úhradou.

Prodejci pozor!

Hledáme všechny prodejce počítačů AMIGA A C64. Ti z Vás, kteří zareagují na tuto výzvu, budou bezplatně uvedeni v prvním čísle časopisu AMIGA Insider. Dále Vás žádáme o Vaše nezávazné objednávky, případně odhady prodeje na počítače AMIGA 1200, AMIGA CD32, AMIGA 4000. Stante se i v součásti Partner programu, jenž má maximálně podporit prodej počítačů AMIGA. Všem našim partnery v rámci Partner programu zajistíme reklamní podporu tím, že budou součástí naší inzerce. Naši partneri mají možnost odběru zboží na fakturu se smluvní dobou splatnosti.

Ukázka z aktuálního ceníku (název zboží, koncová cena, INSIDER CARD):

AMIGA CD32	5.952	5.464
CD32 + SX1 + klávesnice + disk drive	19.558	18.826
Color monitor PHILIPS 8833 II	8.500	7.768
QS111A - mikrospináče, autofire	279	224
QS137 - mikrospináče, autofire	303	249
QS200 - bublinky, autofire	247	192
QS123 Warior 5	335	296
QS172 Raider 5	467	418
QS189 Python	320	277
QS812 Bass Machine (1x30W)	1407	1213
QS817 Sound Stor (2x10W)	1983	1827
Digita Organiser	53	33
Digita Wordworth 3.0	53	33
Alien Bred 3D, Death Mask	53	33
CanDo	53	33
Vista	53	33
Photogenics	53	33
Pro Draw 3	53	33
Octa Med 6.0	53	33
Movie Setter	53	33
Valhala	53	33
Modeler 3D, Easy Ledger Demo	53	33
Corporation	53	33
Deluxe Paint 5.0 funkční demo	53	33
Sculpt Animate 4D Jr, Power Packer Prof. 3.0	53	33
Caligari 2, Morphing Animation, Aprf 5.0	53	33

Chcete být prvními vlastníky A1200 od firmy ESCOM za super cenu?

Přijmáme závazné objednávky na AMIGA 1200 s termínem dodání začátkem září za následující cenu:

AMIGA 1200 12550 12000

Knihy plná čítá

Na více než 140 str. formátu A5 na Vás čekají cheaty a stručné návody na zhruba 2000 her pro PC, AMIGA, C64 a SEGA. Najdete zde poslední novinky, stejně jako i klasické hry, které neupadly do zapomnění. 99 70

Uživatelská příručka CD32

Na více než 50 stranách formátu A5 je kompletně popsaná AMIGA CD32, Paravision SX1, Comunicator a další potřebné informace, které Vám usnadní práci s tímto multimediálním počítačem. 65 45

Napište si o náš kompletní ceník.

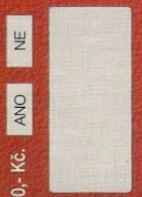
local infinity

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3 , tel.: prodej - 627 22 85, 627 22 86, fax: 627 31 07

další prodejci: **BBS - OD Korál - Plzeňská 9 - Děčín - tel.: 0412 28311, PRESTO CS - Polská 15 - Praha 2 - tel.: 627 52 50**

AMIGA INSIDER

Prámen a jméno:	Rodné číslo:										Závazně si objednávám INSIDER ACCESS CARD za 300,- Kč.																
Podpis:											ANO NE																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1-12	1-12 + cover disc	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1-12	1-12 + cover disc
Závazně si objednávám následující číslo časopisu AMIGA INSIDER:													Závazně si objednávám INSIDER ACCESS CARD za 300,- Kč.														
Prámen a jméno:													Rodné číslo:														
Ulice:													Město, PSC :														



- Zapalil jsem 300,- Kč
- Zapalil jsem 13,- Kč
- Zapalil jsem 12,- x 12,- Kč
- Zapalil jsem 12,- x 16,- Kč
- Zapalil jsem 12,- x 16,- Kč

na účet Local infinity u Kreditní banky Plzeň č. 9125694/2000, variabilní symbol rodné číslo.

Colonization

PC-AMIGA

Po té, co se Lubor Maruniak dozvěděl, že řada lidí (především ti, kteří nikdy nehráli Civilization) dokonale nechápe systém hraní této vynikající strategie, rozhodl se sepsat podrobný návod na hrnu, kterou jsme recenzovali v Excaliburu 35.

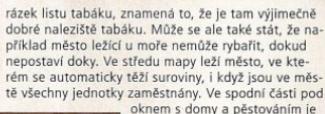
Mezi nejslavnější epochy lidstva patří bezsporu v kolonizování nových světů, které skrývaly netušené bohatství, poklady a spousty tajemství a záhad. Dobývání nového kontinentu bylo spojeno především s velkým přivalem osadníků, farmařů a zlatokupců, kteří zakládali vesnice a kolonie, rozšiřovali je a to dospele až k rozšiřování náukor Apačů, Inků, Azteků a jiných. Když si byly jistí svým uměním a dostatečnou svobodou, prohlásili nezávislost, ale to je zatím daleko.

Ted totíž máte jednu Karavelu s jednotkou průkopníků a partou vojáků. Jestliže kliknete na obrázek lodi, ukáže se jednotky, které jsou na lodi. Klikněte-li na jednu z těchto jednotek dvakrát, zaktivujete ji a můžete s ní pohybovat, ale na vlnění moři být vám to nedoporučovává. Aktivní jednotku poznáte tak, že blízka a informace o ní vidíte v pravém sloupcu pod změnoušenou mapou. Ted je tedy aktivní jednotkou lod a ve své můžete pustit do plavby. Ukažte šípkou na místo, kam chcete plout a pojděte tlačítko na myši. Objeví se malá šípka se slovem TO. Pak tlačítko pustite a led pluje. Když doplynete ke břehu, vysadte osadníky a vojáky i je nejvyšší čas založit osadu. Až budou osadníci na tahu, klikněte na ORDERS a tam na BUILD COLONY. Pomenujte ji a ukáže se vám informační okno osady, které můžete vyvolat kdykoliv během hry kliknutím na něj. Největší okno na levé straně obrazovky zobrazuje vzhled a vyplňení vesnice, přehled přidělených povolání a produkce výrobků nad každým domem. Jednotky, které stojí před

ohradou, nic nevyráběj ani nepotřebujavat potraviny, jsou zkrátka nečinné. Univerzální jsou osadníci, kteří u všeho vyrábějí 3 kusy, nejhorší jsou námezdníci, kteří produkují maximálně 2 výrobky. Asi nejlepší jsou specialisté ve svém oboru, kteří vyrábí dvakrát tolik co obyčejný osadník. U každého domu může být pouze pojity řešení tří obyvatel vesnice. Výroba však závisí na surovinách, takže nepestujete-li ruду, nemůžete kovat, nemáte-li tabák, nemůžete vyrábět doutníky, bez dřeva nevyrobíte ani jedno kládivo, atd. Přehled získávání surovin je v pravém horním rohu, kde vidíte devět políček na městu přiděleném území. Jednotky přidělujete tak, že kliknete na jednotku a držte tlačítko na myši, příjemcům můžete s jednotkou pohybovat a přidělit ji bud k nějakému domu, nebo na políčko v „teřebníku“ okně. Kliknutí: J-i-a-j-o-i-e-s-s-a-h-a-d-h-a-l-o-i-i-t-

ukáže se vám menu, ve kterém můžete vybrat osadníkovo zaměření. To znamená, že když kliknete na povolání, jednotka se sama přidělí. Vše povolání máte vždy uvedeno, kolik čeho vyrábíte v případě, že ho k té které profesi přidělím. Někdy jsou místo jednoho čísla uvedena čísla dva, oddělená lomítkem. První číslo uvádí, kolik můžete vytěžit na políčku, na kterém se právě nacházíte, zatímco druhé číslo znamená, kolik byste mohli vytěžit na některém jiném políčku. Můžete se tedy stát, že nemůžete například těžit, protože nikde v okolí není nalezitelné. Na surrovovinu okně můžete tedy přehled, kde a kolik čeho pěstujete nebo než. Je-li na políčku například ob

přibývat. Na lodě ho naložte tak, že na něj kliknete a tláčklo na myši podružné. Dokud tláčklo držíte, můžete s kurzorem ve tvaru produktu, který jste vybrali, pohybovat, takže si s ním najdete na volnou bednu na lodi a tláčklo pusťte. V tom okamžiku se 100 tun zboží objeví v dordu prázdném prostoru na lodi či ve voze, zatímco se skladu uleví. Jestliže potřebujete něco nutné odvézt z když toho není 100 tun, naložte to stejně a náklad na lodi zejděte, což znamená, že není kompletní. A nakonec třetí okno v pravé dolní části obrazovky, kde jsou tři kytony, a to dům, mušketa a klado. Kliknutím na dům se ukáže veskráde produkt, například dýra, kožený atd.



jakýsi výšek krajiny rozdělený na tří třetiny. V první třetině kraje nalevo máte přehled všech jednotek, které jsou momentálně ve městě. Nad nimi jsou v rozích dva znaky. V levém rohu obrázek vlajky USA a naproti symbol kralického konzumu. Na druhé straně ještě

Klakovské koruny. Všechno kázdeho symbolu ho počet procent, který vystihuje, na kolik procent je město svobodné. Jestliže procento u vlnky přesáhne 50 %, znamená to, že ve městě prevládá svoboda. Tento počet procent zvýší například tím, že postavíte nakladatelství, univerzitu atp. Až průměr svobody ve všech městech přesáhne 50 %, můžete prohlásit nezávislost. Pod přehledem v osadě ubytovaných lidí je počet výpestovávaných potravin, přičemž potravy za merou zdou do zásobárny. Současné potravy přeskrtnuté, znamená to, že je jich nedostatek a ubývají zásobník. Jakmile je nedostatek potravin, kolonií hrozí úbytek osadníků. V dalším okně je zobrazen přístav s pod ním šest beden. Stojí-li v přístavu víz nebo lod, je náleží kolonii beden otevřených, což znamená, že do nich můžete dávat, nebo, pokud v nich něco je, z nich brát. Počet otevřených beden závisí na kapacitě dopravního prostředku. Například karavela nebo víz může uvést jen dva naložené bedny, zatímco galeona může zaplnit více šest uložných prostorů. Přehled všech surrovin a výrobků málo zde cíela. Pod každým obrázkem produktu máte číslo, říkající kolik tun toho kterého produktu máte na skladě. Jestliže tototo číslo přesáhne 100 tun, je náleží připravit k naložení. Nemá-li město postaveno



Jsou-li některé z nich přeškrtnuty, znamená to, že jsou spotřebovány na výrobu, nejsou-li přeškrtnuty, ukládají se do skladu. Kliknutím na ikonu pušky se ukáží všechny jednotky, které ve městě nejsou nikam zaměřené. Klikněte-li na jakoukoliv z těchto jednotek, zobrazí se vám menu s příkazy, které můžete jednotkám zadat, jako například čekat na lod, opevnit se atd. Písmeno Vede jednotky vždy udáváme po jednotce, když je uvedeme, bude se na něj i myslit písmeno pomíčka (-), - jednotka bez příkazu. Klon kladiva udává, kolik kladiv už máte vyrobeno na to, co momentálně stavíte. Každý objekt totiž vyžádá pomocí kladiv a nástrojů. Kladiva se ze dřeva vyrobí jen v kládívárnách a nástroje jsou kvárovány ve zlezené rudy. Tak například abyste postavili dělostřelectvo, potřebujete 180 kladiv a 40 nástrojů. Po postavení každého objektu musíte zadat, co se bude stavět dále a to v ikonce CHANGE. Poté se vám ukáže přehled všech staveb, které máte momentálně postavit a vedeť počet potřebných kladiv a nástrojů. Ménit objekt můžete v během stavby, příčemž investované kladiva se vám připočítají do nově zvolené stavby. Avšak zvoliteli CHANGE během stavby, ukáže se vám výčet staveb a u nich počet kladiv a nástrojů scházejících k dokončení této stavby. Potrebujete

můžete ji pomocí ikony BUY kupit. Čím více je stavba rozestavěná, tím méně zaplatíte. Kliknutím na EXIT v pravém dolním rohu městskou obrazovku opustíte.

To bylo tedy vysvětlení, co všechno můžete natropit uvnitř osady a teď k informacím pod změněnou mapou. Jako první je letopočet, pod ním počet zlata, které máte v pokladnici a napravo výše číslo v procentech. Jestliže jste někdy v minulosti přijali královu opatření zvýšit dovoz cílo, musíte z každého v Evropě prodaného zboží zaplatit určitý počet procent do královské pokladny. O ráfek níže vidíte obrázek jednotky, která je momentálně aktivní, informace o ní, o těrénu, je-li to lod, tak i náklad, který má palubu, a nachází-li se jednotka ve městě, vypíší se vám jestě navíc informace o městě včetně toho, co pěstuje a jaké jednotky jsou v osadě nečinné. Máte možnost vytvořit i obchodní cestu pomocí menu TRADE (čtvrté menu zleva nahore), ale nemusí si, že by byla nějak zvláště významná a užitek z ní také není nijak velký. Nalevo je menu REPORTS, ve kterém se dozvíte spoustu užitečných věcí a bez této informaci nemáte vůbec žádny přehled o vývoji a dění ve vašich

jich nákladu. Zcela napravo je přístavní molo, na kterém stojí jednotky určené k naložení. Dole je seznam veškerého zboží, které můžete prodat či kupit. Jsou-li některé z nich přeskrtnuté, znamená to, že je nemůžete prodávat ani kupovat, a to díky tomu, že jste někdy v minulosti tyto produkty naložili do móře na protest zvýšení cla. Kliknutím na lod zjistíte, co všechno můžete provést, takže například vyzložit náklad, vyslat lod do Nového světa, či ji zařadit do fronty, je-li v přístavu více lodí. Kliknutím na jednotku ji můžete vybroubit či odzbrojit, přetvořit na misounáře, přikoupit ji koně atd. Pod ikonou RECRUIT se skrývá seznam dobrovolníků, které můžete levně nakoupit. V menu PURCHASE kupujete větsí věci, jako dělostrojelectva a lodě všech typů. V poslední ikonce TRAIN najdete seznam všech profesí, které můžete za tučný balík peněz zakoupit. Z přístavu se dostanete tak, že odešlete lod do Nového světa, nebo klikněte na EXIT v pravém dolním rohu a lod zůstane v přístavu.

Funkce a ovládání hry už tedy znáte, takže teď stručný popis strategie. Když připravujete k novému kontinentu, zakládajte města zasadně na pobřeží, jinak



dejte se do nitra kontinentu za dobrodružství. Občas narazíte na občadní místo, kde můžete najít zlato, pohřební mohylu, pramen mládi, nebo také houby (nemyslím tím houby, ale houby). Rozhodně se nesnášte hledat poklady na občadních mísťech, kde odpovídají uhnuly indiánů, nemusí se to vplatiť. Až nastromáždíte nějakou tu úderňou četu, poslejte ji na lov poklidně zíjících indiánů. Když už jsem u toho plnění, měl bych vysvětlit pravidla boje. V boji záleží především na tom, jakou má jednotka silu. Obecný osadník má silu 1. Případle-li mu musíte, je z něj voják se silou 2 a koně z něho uděláte dragouna se silou 3. Po několika vyhraných bitvách se stane profíkem s obranou a útočným bonusem + 50. Tento bonus se připočítává i v vyhodnocení terénu, na kterém se jednotka nachází, takže například v opevněném městě máte mnohem větší naději na úspěšnou obranu než někdo uprostřed přejezdu. Nejsilnější jednotkou ve hře je dělostrojelectvo se silou 7, u kterého se však občas odepálí blesk za nevhodný terén. Polovina úspěchu bohužel závisí na náhodě, tudíž není k zahození si občas před dělostřelem bojem uložit pozici. Nehrte se hned na nejsilnější kmene, které mají 10 vesnic, koně a pušky, ale začněte s těmi menšími, které nemají vše jak pět tábora. Také se vylapte, předtím, než uskutečníte první útok na kmén, požadovat poplatek. Jestliže vám vyhoví, od dalších vesnic téhož kmene už nic nečekejte. Rabování indiánů má trž výhody: nemusíte jimi už níc dávat, úžilej si legraci a získáte spoustu zlata. Za zlato, které vám indiáni svěřili, nakupte další jednotky, které

vám podstatně urychlí hyguiny indiánských kempů. Až z Nového světa vymíří tak pět šest kmén, můžete začít probírat ostatní evropskou, kterí přežije v jmenu Boha chťejí Novou zemi jen pro sebe a pro svého krále. To jsou ale jenom výmluvy, na které jim neskočíte. Hrajete-li za jinou zemí, než za Španělsko, budou Španělé vaši nejtvrdší oponenti, co se týče boje. Valdit můžete i na mori, ale jen privatorem nebo fregatou. Samozřejmě je dělečí, aby byla vyzbrojena vojáky, dély a měla co nejméně zbroží, protože za zboží se snížuje útočný a obraný bonus. Jestliže je víc jak 50 % kolonistů pro svobodu, prohlašte nezávislost, poražte královskou expediční armádu a končí tím vaše dobrodružství. Tepřive sed tisíci s kildním svědomím, že jste nadělali faširku z několika tisíců indiánů z cizích kolonií a tím uchránili Nový svět před plněním, fci:

"Příšel jsem, viděl jsem, zklonizoval jsem!"

x Lubor Maruniak



koloniích. Dále je menu ORDERS. V něm máte seznam příkazů, které můžete aktivně jednotce příkazat, jako například opevnit (fortify) - jednotka má větší obrannou schopnost, zekat (sentry) - bude čekat, dokud nepřiblíží (ne)neplítil, vytvořit kolonii (build colony(B) - vytvořit novou osadu), jdi do... (go to place(G)) - jde do města, kam jí přikážeš, čekaj na další jednotku (wait for next unit(W) - počká, až dáte příkazy ostatním jednotkám a pak se znova ozve), rozpuštění jednotku (disband unit - jednotka je rozpuštěna), daleký palek fortres (vykásl les), build road (zažoli silnici), bez příkazu (no orders (mezeník)). V menu VIEW si můžeme všešlikat zvětšovat a zmínovat mapu a menu European status se podíváv do domovského přístavu v Evropě. Menu GAME obsahuje volbu melodii a písni, LOAD a SAVE are hry, PROHLÁSENI NAZAVISLOSTI a odchod do důchodu (RETIRE) nebo vyskočení do denu. Podobně jako ve hře Civilization mě tady encyklopédii, která obsahuje všechny typy terénů, povolání, domy atd. Můžete ji využít kliknutím na menu COLONIZOPEDIA nad okénkem se změněnou mapou. V menu ORDERS můžete lodim misto, go to place příkazat go to port a vybrat přístav, do kterého má plout. Jestliže příkazete lodi plout do domovského přístavu v Evropě, ukáže se vám po několika kolech obrazovka Evropského přístavu. Nahore vidíte rok a počet peněz, kterým disponujete. Ve okénku Expected Soon vidíte lodě, které se blíží k přístavu, vedle lodě, které právě odpluly a dále lodě, které v přístavu jsou včetně je-

byste museli všechno zboží a výrobky odvážet a přivážet vozem, který není ze začátku zrovna snadně vyrobit. S vojáky se zatím vydějte dobývat města včetně miličních konkurenční, dokud jich jsouště nevyzbrojeno, a tak dostanete do svých rukou pář zaběhlých měst. Pravděpodobně s vám budou chtít cizí mocnosti vydějvat, takže jim vždy slibte mír a pak je napadněte neprípravené - je to osvědčená metoda. Tuto metodu brzy použijete i u vašich přátel indiánů. Ze začátku žijete s indiány v míru, protože když indiáni vyzkoupovali všechnou sekuru a vytáhouna na vaše nevyzbrojené kolonie, skončí to většinou vypálenou osadou. Mír si vypukujete od indiánu tim, že si k vám občas přijdu po jídlo, kožešiny, cukr a tak podobně. Horší je to ale s půdou, kterou musíte od indiánu drze odkopavat. Poslete-li jakoukoliv jednotku do tábora mezi indiány, a příkazete civilizovat indiány, měte jich naučit například účítat vaše neplatné. Když jednotce příkazete žít s nimi v míru, mohou vaši jednotku pleměnit či zdokonalit. Pomocí misionáře preorientujete indiány na katolickou víru a indiánů z něj na opátku udeří specialistu na indiány. Ostatní mocinosti nevzbývají k indiánům tak ohleduplni, a tak se může stat, že vám občas indiáni usnadní práci. Až seženete nějakého toho zvěda, vy-

Ečstatica

PC

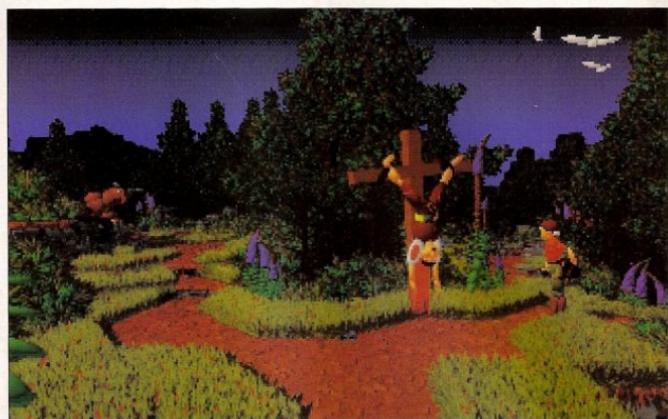
Vesnice

První věc, kterou bych vám doporučil udělat, je zvládnout ovládání hrdiny, zejména systému měli dostat do krve kombinací úder, kryt, úder, která je jakýmsi univerzálním návodem pro vítězné zakončení většiny bojů v této hře. Své bojové umění si ihned vykouresejte na malém skletnovém, který se motá v trávě nalevo od vás. Až s ním budete hotovi, jděte rovně, směrem do středu vesnice. Po několika krocích by na vás vezadu měla skočit obrovská gorila, která vás omráčí. Ocitnete se v místnosti s několika sudy přivázání za nohy ke stropu. Gorila si do vás párkárt bouchne a poté kamsi odejde. Honem se vyprostěte z lana a vyběhněte ven. Dějte se doprava směrem ke schodišti a vstupte dveřmi nalevo. Zde ztřískejte trojici skletů a seberte si meč. Pokud si chcete užít trochu legrace, můžete si obléci i bílé brnění a zkusit s ním zakopnout o kamen (ale předtím zasejovat!).

Vyděte ven a vrátte se kolem mísia vaše-ho uvěznení, zatočte doprava a dveřmi vpravo vstupte do hospody. Zde pomozte statečnému ožralovovi s drakem a nechte se jím odvést na skladu lihovin. Poté, co vám poví, co se ve vesnici vlastně stalo, můžete odejít, ale u dveří si nezapomeňte vzít z poličky mrkev (nebo co to vlastně je).

Pozn. Lewis: Nebo v představu domku na začátku vašeho putování seberte mirtvole klíč, odemkněte jim dveře a pak z police onu zelenou rostlinku seberte.

Nyní projděte kolem kostela a následující tří dveří a do čtvrtých dvou vstupte. Ožral prase (?) u kruhu můžete klidně sejmout, a poté výjděte nahoru po schodech. U stolu si přečtěte knihu a pokračujte po schodech do místnosti s kouzelnou knihou a aparaturom. Knihu si přečtěte a mrkev vhodte do aparatury. Nyní musíte jestě sehnat květinu a panáčka, aby kouzlo fungovalo. Panáčka najdete v kostele (místnosti



Jako další překážka vás čekají dva neviditelní rytíři, kteří vás zlikvidujete bez nejméněch problémů. Nyní se dostáváte do místnosti plné soch.

Uprostřed této místnosti je propast, kterou můžete obejet dvěma cestami. Pokud ovšem chcete přejít, doporučují dát se tou, kterou hledá ohnivý drak (t.j. pravou). Dostanete se tak ke dvěma odpočívadlům, která spojují čtyři schodiště (dvě vedoucí vzhůru a dvě dolů). Na první můžete bez obav vstoupit, ovšem druhé přejděte pouze levý horní roh a sejdeťte dolů po levém schodišti. (Nebo můžete bez obav sleýt na kostětě). Po vaši pravici je brána, která si však vůbec nemusíte všimmat. Naproti ní jsou však dveře do kobky s dvěma dřvem opřenýma rakvema. Z jednoho z nich vyleze ubohá kostra, která se pod údery vašeho meče brzy rozpadá a v druhé najdete brnění. Budeste v něm sice vypadat jako cvoci, ale vydržíte podstatně více úderů.

(Nebo můžete bez obav sleýt na kostětě). Po vaši pravici je brána, která si však vůbec nemusíte všimmat. Naproti ní jsou však dveře do kobky s dvěma dřvem opřenýma rakvema. Z jednoho z nich vyleze ubohá kostra, která se pod údery vašeho meče brzy rozpadá a v druhé najdete brnění. Budeste v něm sice vypadat jako cvoci, ale vydržíte podstatně více úderů. Na druhé straně od kostela se kmeň brnění nachází otvor ve zdi. Tim se dostanete ke stojanu s knihou. Tuto kouzelnou knihu si vezměte a vrátte se celou cestou zpátky do hradu. Odtud jděte nejprve ke kamennému kruhu (na V od hradu), kde si položte kouzelnou knihu a poté do vesnice. Tam zamíte do kostela, kde na zemi sedebte knihu. S tou se vyděte ke klášteru (východně od kamenného kruhu).

Klášter a obřad

Přede dveřma hrdina sám přečte několik slov z knihy a mniší ho vpustí dovnitř. Nyní přijde ta zábavná část hry. Pobijte nejprve oba mnichy, kteří vám otevří, a potom i všechny ostatní (stranda, žě?). Jinak by vám brnění v sebrání kosti, kterou bhlív proči učtaví. Takže jim ji seberte a vydějte se s ní ke kamennému kruhu. Do jedné ruky vezměte kouzelnou knihu, do druhé kost a stoupněte si doprostřed kamenného kruhu. Až bude kost nabitá, jděte s ní celou cestu dolů hradní věži do místnosti, kde jste předtím našli kouzelnou knihu. Zde odložte všechno kromě kosti samotné a dejte se vpřed dveřma za stojanem.

s oběšeným knězem) a květinu na travnaté cestě ke klášteru, který se nachází za vesnicí. Poslední příslušenství vás ještě do aparatury nepřidejte. Odložte si ji na zem a cestou ze schodů si ze stolu seberte medvídku.

S ním jděte do stáje. Až ho holčička sejmě, následují tě jí do kostela. Ukáže vám tajnou chodbu, kterou se však vy za ní nepropetce, a tak vám otevře další, která vede do kobek. Tam vybíjte držkou kosty a pak seběhněte schody. Zde se stanete svědky zjevení, před kterým vás hrdina utěče zpět.

Vratte se tedy k magické aparaturě a vložte do ní poslední příslušenství - květinu. Jako veverka jděte opět do kostela a seběhněte dolů chodbou, do které jste se předtím nevešli. Proběhněte dlouhou chodbu, ztrestejte sklefy za to, že si na vás dovolovali, dokud jste byli bezbrannou veverkou a vyběhněte po schodech k ultraširokému rytíři. Seberte rytířský meč, který po vás hodil, a odějte dveřmi. Nyní běžte s tímto mečem k jezírku pod zámkem, kde si stoupněte na kamenný blok. Budete pasován na rytíře a díky tomu vám konečně bude umožněno přistoupit do kouzleního hradu.

Pozn. Lewis: Pokud v němu přijdete před pasová-ním, promění vás v žábu. Pak musíte doskákávat k čá-rodějnici, která vám polibkem vrátí původní podobu.

Mágův hrad

Máte ihned vydějte, ale pozor, musíte do hradu jít pravou cestou, neboť levá znamená smrt i pro rytíře. Mág vás pošle na vrchol věže. Tam si přečtěte knihu. Sejdeťte nyní až na dono věže, kde vám v cestě běžat kamenná socha. Abyste ji obešli, použijte tak-tiku krok, výkryt, krok, výkryt.

Pozn. Lewis: A vezadu ji zmlalte až se postaví do pozoru (doslova).

Finále

Sejděte schody a následujete letající kouli ke stolu, kde se posadíte. Koule se před vásma očima promění v samotného Dábla! A my příčahá moment pravdy, moment konečného rozhodnutí. Máte dvě možnosti. Buď odvezdost kost dobořového Dáblu, nebo můžete jeho nabídku odmítnout a bojovat s jeho dráčid podobou, a pak...

x Eldwyn a Kevin

OTÁZKY ZASILEJTE NA ADRESU: PCP - EXCALIBUR, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1

Action Replay

(dokončení)

MEMORY MONITOR

Sleduje zadáný počet bytů od zadané hodnoty. Pokud se něco na sledovaných adresách změní, zaznamená to do tabulky. Tak vidíte přesně a přehledně všechny hodnoty, kterými adresa prochází. Hodí se programátoru i zkoušeným cheatmanům, kteří si svoje chody ještě zdokonalí.



MOD RIPPER

Mod Ripper vám může, ale také nemusí, najít hezký hudební modul ze hry, který si pak lze uložit na disk a kdykoliv přehrát nekterým z přiložených přehrávačů. Jaký to má háček? Když budu upřímný, že jich hned několik. Předně některá data, která AR najde, mohou být MOD jen podobná. To by takový problém nebyl. Stačí trocha volného času a řeptka trpělivosti. Horší je, když program nahrává MOD do paměti postupně a nebo když si ho kóduje. Pak s ním AR neporadí.

VIEW SCREEN

Zobrazí stav obrazovky v momentě stisknutí tlačítka AR.

INTERRUPT MONITOR

Sleduje přerušení a kdykoliv je vyvoláno, zastaví program a zobrazí stav registrů před a po přerušení.

PROTECTED / REAL

Pokud máte aktivována Protected módu, můžete si jednoduchým switchem přepínat mezi ním a Real módem.

MEMORY MAPS

Tabulkově zobrazí informace o EMS a XMS, vymenuje všechny vektory přerušení a komentuje je.

Dokáže také vypsat všechny rezidentní programy a programky, které byly aktivovány.

FREEZE MEMORY

Šíkovaná funkce, která nahraje obsah pracovní paměti na disk. Kdykoliv ho pak můžete Unfreezeout. Česky to znamená, že když už vás hrá nevádí, jednoduše si ji nahrajete na disk a pokračujete v ní z toho samého místa někdy příště. Pročete si důkladný manuál týkající se nepovoleného software. Když máte například zavedený Smartdrive (hledejte slovko SMARTDRV.EXE v autoexecu, nebo v config.sysu), mohou nastat při ukládání komplikace.

CONFIGURATION

Nedělejte si žádné iluze. Toto je pouze informační panel o autorech, aktivované verzi AR apod.

VIEW GRAPHICS REGISTERS

Přehledně zobrazí stav registrů vaši grafické karty. Zajímavé je, že je užitečné jediné programátorům.

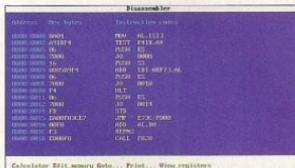


SCREEN GRABBER

Funkce jasná jak faktka. Uloží stav obrazovky, v době stisknutí tlačítka AR, na disk ve formátu PCX (zobrazenitelně této přiloženým GWS). Funguje dost spolehlivě a nehroutí hru po každém ripnutí jako většina softwarových Grabberů. Nevhodno však dlouhá doba ukládání a hlavně nemnožnost určit si výšku obrazovky, kterou chcete uložit. Nepřitomnost této možnosti si nedokáže vysvětlit jinak než leností programátorů software AR, případně jejich totálním zaostáním za okolním světem.

DISASSEMBLER

Disassembluje program v paměti od zadané adresy. Neměl bych co dodat, kdyby mě na jednu skutečnost neuvozornil JKL. Neumi tracevat. Ano, ono to skutečně neumí trasovat (traceovat) program po instrukcích. Tedy, snad bych toho nechtěl moc, no, možná příště, co?



CALCULATOR

Jednoduchá kalkulačka umožňující 3 soustavy: binární (dvojková), hexadecimální (šestnáctková) a desimální (desítková). Můžete v nich počítat jenom + - * / nebo převádět čísla. Převody čísel jsou šíkované, ale té funkci mohlo být více. Když už to má hoši od Data dali, mohli si s tím trochu vyrát. Nemají tam ani On/Off, ale docela suché Cancel :-(.

PARAM. CONVERT / ADDRESS CONVERT

Přepočítávání kód, který vám AR najde na průmětovou adresu ve vašem PC (různí se podle konfigurace) a naopak.

SLOW MOTION

Nastavení zpomalení programu na rozmezí 2-99%. Nezpomaluje procesor, ale zpracování programu a tak nepříspěv výsledk stejně plynule, jako před SM, ale hlavně, že tu mísí člověk proletí. Černé rámečko na ovladači slouží k zapnutí a vypnutí navolené Slow Motion.

VIRUS SCANNER

Zkontroluje paměť na přítomnost zrubba stovky virů. Hezká funkce, ale nedomyšlená. Nemáte žádnou možnost zadávat si hledání User-Defined-String apod. One Halfa to rozhodně nenajde.

KONFIGURACE PC

Procesor 386, 486, nebo Pentium. Grafická karta VGA, nebo SVGA. Jeden volný 8 - 16 bitový konektor ISA. DOS 3.2 a vyšší.

ZÁVĚREM

Action Replay PC jsem testoval něco přes tři týdny. Ted bych měl asi vynést nějaký rozsudek. Budu stručný. Obhájce i obžaloba už prosíli závěrečnou řeč a porota rozhozla takto: Action Replay ve skutečnosti není v vašemu PC nutný. Nepotřebujete ho stejně tak jako nepotřebujete zvukovou kartu.

✗ Kat

MĚJTE PLNOU KONTROLU NAD SVÝM POČÍTAČEM

Firma RVT data, Ltd.

uvádí na český trh výrobek firmy DATEL ELECTRONICS

ACTION REPLAY

UNIVERZÁLNÍ ZAŘÍZENÍ PRO
PROGRAMÁTOŘE A HRÁČE HER



**Zaváděcí cena pouze 3.490,- Kč
včetně DPH 22%**

Distributor firmy DATEL ELECTRONICS
pro Českou republiku:

RVT data, Ltd.
Akademika Bedry 365
502 52 Hradec Králové

RVT data, Ltd.
P.O. Box 51
501 01 Hradec Králové

tel.: 049/617 433, fax: 049/617 434

www.datagames.sk

Zařízení umožňuje:

- zastavit libovolný program stiskem tlačítka
- zpomalit jakýkoliv program až do 2% původní rychlosti
- uložit libovolný program stiskem klávesy a kdykoliv pokračovat v jeho činnosti
- nastavit ve hrách nekončné životy a energii
- uložit obrázky ve formátu PCX
- uložit hudbu ve formátu MOD
- prohlížet paměť jako text, hexadecimální formát, disassembler
- prohlížet VGA registry, tabulkou přerušení, rozložení paměti
- detekci vírusů
- a další ...

Odpovědi na minulé dopisy

Konecna trochu klidu (Excalibur o prázdninách vychází měsíčně) a proto také po delší době něco napíšu (zděšeně davy prchají). Na začátek moje reakce na dopisy z minulých Excaliburů.

Sníme časopis (Ex 46)

Jazyková a gramatická droveň se v posledních číslech zvýšila - zkuste porovnat. Hodnocení her je subjektivní a může se stát, že s autorem nesouhlasíte. Excalibur je jediným časopisem u nás, který publikuje vydavatelství, kteří není závislé na příjemech z distribuce her. Proto např. Hell dostal v Excaliburu po zásluze tak málo procent.

Trapná chyba (Ex 46)

Excalibur je v Německu žádán více, než jsme si myslí. Mezery v distribuční síti zaplníme, ale budeme to chvíli trvat. Zkuste to zatím v Čechách za korunu. Pokud je nemůžete, zkuste si marky rozmetnět ve směrnici.

Rozbor Excaliburu 44 (Ex 47)

Strana 3: Článek o kupi všechny práv skupiny Commodore se zasadné dotyká budoucnosti Amiga a proto jsme ho zafázili hned vedle obalu, aniž by to firma Escom plnila. Podobně prodej herního časopisu jiné firmě je významný a nebral bych to jako reklamu na onen časopis. Excalibur nepotrebuje podílet žádné firmy a příze zcela otevřen.

Strany 4 a 5: Zmíněni redaktori o hrácích nepsal, pouze redigovali, proto jejich recenze nemohly vyypadat nijak. Strana 19: Bohužel vzhledem k rozsahu Excaliburu nebylo možné datýky k výročí jednu stranu (v čísle bylo 20 recenzí) a proto se tam některé obrázky nevešly. Je to škoda a omlouvám se. S některými dalšími připomínkami souhlasím a v dalších číslech jsme je nezávisle na tomto rozboru odstranili.

Týdeník kontra měsíčník

V poslední době jste byli svědky obrovského zrychlení. Excalibur vysel v červnu dokonce 4x. Za měsíc tedy vysel 128 stran, které obsahovaly celkem mj. 65 recenzí, 6 návodů a množství dalších redakčních stran. Co nás to napadlo? Proč jsme přešli na týdeník?

Když jsme asi před dvěma měsíci zvažovali, jak vyplnit Excalibur, dospěli jsme k názoru, že doba čtrnáctideníku je za námi. Zvýhodně dvě možnosti: týdeník nebo měsíčník. Je jasné, že tématem každý z nás by chtěl raději tlustý měsíčník, než tenky týdeník. Naša myšlenky se tedy pokoutně ubíraly k měsíčníku. Nároly jsme však neustále na dvě zásadní překážky, které se zdaly být neprekonatelné.

První překážka: aktuálnost. Optimálně by bylo, kdyby recenze na hru vysla přesně v den, kdy je zahájení prodeje hry. Toto však donedávna nebylo možné, neboť mnohé hry nám projedci půjčují až po zahájení prodeje hry. U měsíčníku by se tedy mohlo často stávat, že recenze by vysla o 6-7 týdnu později, u týdeníku pouze o 10-16 dnů. Některé tituly nám projedci nechtili půjčovat s odůvodněním, že mají pouze jeden kus a ten že chtějí prodat.

Naproti tomu týdeník zajišťoval snížení cen jednotlivého výtisku a umožňoval rychle reagovat na novinky. Jeho hlavní nevýhodou však byl nízký po-

čet stran a poměrně málo obrázků.

Nakonec jsme se rozhodli pro týdeník s tím, že kamžile to pojde, přejdeme na silný měsíčník. Od onoho rozhodnutí uplynulo přes Excaliburu a došla spousta reakcí a názorů. Když vás zde někdo sáhne po libu rubrika Týdeník a grafická úprava Ex 45. Většině se nelíbí: grafická úprava Ex 45, mělo stran, slabá obálka. Předplatitelé si stěžují na absenci obalu (za to se omlouváme, vypustili jsme ho kvůli uchycení odeslání, od Ex 48 výše jsou Excalibury opět baleny).

Mnohým by tyto výsledky vyhovovaly, Excalibur však má výšší ambice. Nechceme, aby Excalibur byl pouze dobrý a aktuální zdroj informací, ale aby byl jedničkou i pokud jde o grafickou úpravu, rozsahu a celkový dojem.

EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:

- * měsíčník, 148 stran
- * kvalitní obálka a papír
- * skvělá grafická úprava
- * cena 75 Kč
- * CD pro předplatitele zdarma
- * nejlepší obsah

Ti vás, kteří si předplatíte Excalibur na 12 čísel, dostanou k nim i „cédéčko“ pro PC/Amiga zdarma (více informací na str. 2). Také současně předplatitelé budou mít možnost získat CD zdarma (budou informováni korespondencí).

Excalibur tedy bude mít od čísla 50 parametry těch nejlepších evropských časopisů. Proč jsme se rozhodli pro zvýšení počtu stran? Týdeník Excalibur má 128 stran měsíčně a nestojí nám to pro uveřejnění všech článků a obrázků, které jsme měli k dispozici. Dostávající bude proto nás nejméně 148 stránekový Excalibur, jehož cena by měla být podle propočtu kolem 100 Kč, ve skutečnosti však bude „pozue“ 75 Kč, což je podle průzkrumu ještě únosná cena (za týdeník Excalibur jste vydali 4 x 19,90 = 79,60 Kč měsíčně za 128 stran). Nový „superextremegacobal“ Excalibur by rozehná nejméně chybýt nikomu z fandů počítačových her! Těším se na vaše názory a námitky. Díky za pozornost.

-ml-

Bude Excalibur prodávat hry?

Suprová a nejlepší redakce Excaliburu! Nevim, jestli už vám to někdo řekl, ale jste SUPER! Díky vám jsme zrušili předplatné jiných časopisů, které nedosahovaly ani takovou kvalitu jako vaš časopis. Jsem rád, že dodržujete svoje slovo, ale nedělete recenze akorát pro PC nebo Amigu, ale zádejte recenze výhradně pro Amiga, aby zádejte všechny výhody v celém dobrém počítači nebo konsolemi.

1. Co se týče toho COVER CD - je super, ale je mi tématu na nic, protože CD-ROM nemá a pro A1200 je nesehnání, zatímco stahuju ve skole z PC. Proč třeba nedáváte předplatnému mezi 1 CD nebo 2 diskety? Já bych určitě si vzal a odebíral ty diskety než CD! Ale jinak taky dobrý. Nemůžu si stěžovat: Ale neušněte na monitory a takhle pokračujete i nadále!
2. V samotném časopisu bych možná rád viděl více obrázků. Návody neroztažujte.
3. Nezadně Vaš časák s prodejem her pro PC, Amigu a jiných? Určitě bych to uvalil! Snažte se vás oddany čtenáři.

✓ Přemek Hušek ze Stříbra

1. O zařazení cover-diskety pro Amigisty neuvažujeme, protože na jednu nebo dvě diskety se vejde

excalibur

ISSN 1010-1172. Založeno 1990.

VYVÁDATEL: Matinová MUDr.

REDAKTOR: Přemysl Tvrdoš

SÉFREDAKTOR: Antonín Kočí

PŘEDSÉDA REDAKCE: Jiří Beneš

REDAKTÖR: Tomáš Mrkvíčka (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Tomáš Smolk (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Slennér (Mudrock), Tomáš Jungwirth (Toker), Karel Florian (Roger I.), Michal Fránek (Mirkovský Pytlík), Marek Růžička (Růžička), Petr Šimánek (Babec), Karel Kaufman (Kali), Jakub Rezek (Willy), Raděk Švarc (Alli), Tomáš Aškenazy (Ašken), Jan Horina (Ornacík)

INZERCE: Klára Dosoudilová

(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16

ADMINISTRATIVA: Hana Hladká

DTP a DTR: Pavel Mařák, Eva Hilkova

DATABÁZE: Bohdan Rameš

PSČ: 108 00 Praha 8

Naše e-mailová adresa: excalibur@amiga.cz

Nejdřív vložte svou adresu do poštovního schránky a poté zadajte e-mailovou adresu.

PODRPLATNÍK: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 36 čísel za 648 Kč, 48 čísel za 864 Kč, 60 čísel za 1080 Kč.

Uvedené adresy jsou určeny pro poštovní schránky. Poštovní schránky můžete využívat i v případě, že vám nejsou schránky vloženy. Nejdřív vložte svou adresu do poštovního schránky a poté zadajte e-mailovou adresu.

ROZŠÍRJUJE: PMS a soukromí distributori.

Podávání novinových zásuvek provádí Redakčním postním přepravcem

Praha č.j. 164/594 ze dne 25.7.1994, MK CR 5 204, MIC 47 129.

Dodávané noviny: za poštovné RPP č.j. 365/94 a RPP č.j. 215/79/5-9 pro dny 15.5.1995.

Copyright © Martin Lůžek - Popular Computer Publishing, 1995.

Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jednotlivých částí bez predchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

PŘEDPLATNÍK PRO SR:

Uvedenou adresu vložte do poštovního schránky a poté zadajte e-mailovou adresu.

PODRPLATNÍK: PCP, Excalibur, Po. Box 414, 111 21 Praha 1, České vydání.

Nejdřív vložte svou adresu do poštovního schránky a poté zadajte e-mailovou adresu.

ROZŠÍRJUJE: PMS a soukromí distributori.

Podávání novinových zásuvek provádí Redakčním postním přepravcem

Praha č.j. 164/594 ze dne 25.7.1994, MK CR 5 204, MIC 47 129.

Dodávané noviny: za poštovné RPP č.j. 365/94 a RPP č.j. 215/79/5-9 pro dny 15.5.1995.

Copyright © Martin Lůžek - Popular Computer Publishing, 1995.

Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jednotlivých částí bez predchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

Předplatné: Tel.: 02/667 123 15.

PŘEDPLATNÍK PRO SR:

Uvedenou adresu vložte do poštovního schránky a poté zadajte e-mailovou adresu.

PODRPLATNÍK: PMS a soukromí distributori.

Podávání novinových zásuvek provádí Redakčním postním přepravcem

Praha č.j. 164/594 ze dne 25.7.1994, MK CR 5 204, MIC 47 129.

Dodávané noviny: za poštovné RPP č.j. 365/94 a RPP č.j. 215/79/5-9 pro dny 15.5.1995.

Copyright © Martin Lůžek - Popular Computer Publishing, 1995.

Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jednotlivých částí bez predchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

Předplatné: Tel.: 02/667 123 15.

Předplatné: Tel.: 02/667 123

EXCALIBUR SHOP

„Když chcete vytvořit opravdu vynikající hru, musíte zapojit všechny své síly. Práce na počítačové hře není vůbec jednoduchá, ale vyplati se. Nemyslete si, že se staneš idolem již po své první nebo druhé hře, ale půjdete-li opravdu za hranice svých možností, můžete se po dokončení svého dalšího díla ocítovat na Špičce. Jen na jednu věc si musíte dati pozor - pokud chcete začít tvorit hru, nesmí byt první myšlenka, co Vás napadne, kolik dostanete peněz.“

Takto vedl svou feč můj anglický kolega Brian Williams z týmu Pterodon Software (tvůrci Oslího ostrova a 77) při své první návštěvě Studia Vochozka Trading v Brně. Nejen pro ně, ale i pro všechny vývojáky, kteří se mnou spolupracují, se stěvňala absolutně nová dimenze - vývoj počítačových her pro celosvětový trh s CD-ROM. Jeho monolog zněl působivě, ale přesto se Pterodon drze zeptal, kolik teda k sakru dostanou. Jeho odpověď (po několika sekundách počítání na kalkulačce a nahlédnutí do kursovního lístku) zněla:

„Milion dvě stě tisíc korun a možná i více. Pro Vás osobně.“

Tuto částku si můžete vydělat i Vy. Jestli chcete spolupracovat na vývoji počítačové hry, musíte udělat první krok - jakýmkoliv způsobem mi napsat nebo poslat fax. Koho vlastně sháním? Grafiky (kresba na papír, do počítače nebo 3D), programátory (C, assembler, Pascal), hudebníky, scénáristy a designéry.

Na ukázky čeká
Petr Vochozka, VOCHOZKA TRADING

Moje adresa:
Petr Vochozka
Studio Vochozka Trading Brno
Bolzanova 42
618 00 Brno
tel/fax 05-535 113
přes víkend 0463-22 373

PS: Zájemci ze Slovenska volejte na 07-496 346

Zálohování Vašich dat na CD ROM a výroba kopii CD

Výroba CD ROM z harddisku

1 kus	1 100,-
2 kusy	1 050,-
3 kusy	1 000,-
4 kusy	950,-
5 kusů	900,-
6 kusů	850,- (dohodou)

Kopírování CD

1 kopie	850,-
2 až 5 kopii	800,- (dohodou)



podrobnější
informace na lince
(02) 3164981

GigaStore vol. 1

Bezesporu velmi kvalitní kolekce fotografií nejrůznějšího zaměření (1700 GIF souborů), dále obsahuje sériu zvukových efektů ve studiové kvalitě - možné užití i v profesionální sféře.

Tato kolekce byla vyrobena navzdory titulům stejněho zaměření, které jsou zpravidla drahé a ne vždy tak kvalitní.

CD 1 Vám bude zasláno dobirou v hodnotě 390 Kč na základě telefonické objednávky. Připravované CD GigaStore vol. 2 Vás ponoří do světa digitálního videa na Vašem PC.

Objednávky a informace na lince (02) 3164981



Sdružení českých podnikatelů



POTOR Amiga I200..... 13990,-
POTOR Amiga CD 32..... 5890,-
 Paravision SK-1..... 9100,-
 Buzzard I230/40 MHz 5990,-
 Microvitec I436 14"..... 13990,-
 Monitor 1084 ST..... 8290,-
 Hry a soft na CD 32.... od 340,-

PRODEJNA OD 17.7.1985 PŘEMÍSTĚNA NA NOVOU ADRESU

Praha 8 Čímecká 19 181 00 Čímece
 Po.-Pá. 10.00-18.30
 So.-Ne. TELEFON **:02/855 72 35**

OMEZENÝ rozpočet na reklamu?

Excalibur shop nabízí výbornou cestu k získání 100 000 aktivních zákazníků.

Volejte tel.: 02/667 123 15-6

NEČEKEJ NA

ES Commodore AMIGA

AMIGA CD32 Spectacular Voyage 6990

- Oscar + Diggers + Chaos Engine + Microcosm!

AMIGA 1200 Desktop Dynamite 15490

- Oscar + Dennis + WordWorth + DeluxePaint IV!

AMIGA 600 Wild Pack 8490

- Push Over + Putty + DeluxePaint III!

Philips 8833 barevný monitor 8890

Datalux - ext. disk. drive 3,5" DD 880KB 2490

E1200/4 4 MB pro A1200 + hodiny 6490

- objednávané zboží zasíláme i do dobrík, vše skladem
- provádíme kompletní servis A500 - A4000, možno zaslavit i poštou
- hledáme další smluvní prodejce, nabízíme nejširší sortiment

Ceny včetně DPH, kompletní nabídka zasíláme zdarma!



PRO ZÁBAVU I ODDECH...

PC - 3,5

A - TRAIN CONSTRUCTION	EYE OF THE BEHOLDER 3 ..	1399.00	RAVENLOFT.....	1169.00
SET	F-19 STEALTH FIGHTER	619.00	RYDER CUP	1119.00
AL QADIM	FLASHBACK	1399.00	SAM & MAX	1499.00
ANOTHER WORLD	FORMULA 1	999.00	SCRABBLE	1149.00
ARMORED FIST	GUNSHIP	479.00	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	619.00
CHAMPIONSHIP MANAGER	INDIANA JONES 4 action ..	499.00	SECRET WEAPONS	
ITALIA	INDIANA JONES 4 adventure ...	1399.00	OF THE LUFTWAFFE	699.00
CHAMPIONSHIP MANAGER	INFERNOR	1649.00	SPACE QUEST 4	619.00
COMPENDIUM	IRON CROSS	1569.00	SPELLJAMMER	1299.00
COMANCHE MAXIMUM	JURASSIC PARK	1299.00	STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA	1569.00
OVERKILL	KING'S QUEST 4	619.00	OF ARKANIA	1569.00
DARK LEGIONS	KING'S QUEST 5	699.00	SUPER VGA HARRIER	1399.00
DAY OF THE TENTACLE	LEISURE SUIT LARRY	3 549.00	T.F.X.	1679.00
DELPHINES CLASSIC	LINKS 386 PRO	1599.00	THE DREAM TEAM (3 hry) ..	1119.00
COLLECTION (5 her)	LORDS OF MIDNIGHT	1299.00	THE HORDE	999.00
DELTA V	LUCASARTS CLASSIC		WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 ..	1599.00
DOMINUS	COLLECTION (5 her)	1099.00	WORLD CUP 94	899.00
ELDER SCROLLS: ARENA	OPERATION BODYCOUNT..	1099.00	X-WING - STAR WARS	1599.00
EUROPEAN CHAMPIONS	POLICE QUEST 3	549.00		
EYE OF THE BEHOLDER 2 ..	POWER DRIVE	1059.00		



PC - CD



ARMORED FIST	1699.00	FORMULA 1	1099.00	STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA	1699.00
BURIED IN TIME(3 CD)	1599.00	HARPOON 2 DELUXE ...	1589.00	ARKANIA	1699.00
COMANCHE MAXIMUM		INDIANA JONES 4 adventure ...	1749.00	T.F.X.	1789.00
OVERKILL	1599.00	INFERNOR	1799.00	THE HORDE	1399.00
DELPHINES CLASSIC		JOURNEYMAN PROJECT		UNDER A KILLING MOON	
COLLECTION (5 her)	1099.00	TURBO	1699.00	(4 CD)	2199.00
DELTA V	1749.00	JURASSIC PARK	1299.00	WOLF	1699.00
DID'S VIRTUAL WORLD		LINKS 386 PRO	1749.00	WOLFPACK	1099.00
(F 29, EPIC, ROBOPOL 3) ..	1099.00	LORDS OF MIDNIGHT... ..	1299.00	WORLD CUP 94	999.00
DOMINUS	1699.00	SECRET OF MONKEY ISLAND ...	1679.00	ZEPHYR	1499.00
ELDER SCROLLS:		SPECTRE VR	1799.00		
DAGGERFALL	1799.00				

TIP PRO TENTO MĚSÍC

BURIED IN TIME (VOLNÉ POKRAČOVÁNÍ HRY JOURNEYMAN PROJECT)

- 3-D FOTOREALISTICKÁ ADVENTURA
- BOHATÁ DĚJOVÁ LINIE KOMBINUJÍCÍ NAPĚTÍ A TAJEMNO
- 7 RŮZNÝCH MINULÝCH A BUDOUCÍCH SVĚTŮ K PROZKOUMÁNÍ VČETNĚ STŘEDOVĚKÉ FRANCIE A MAYSKÉHO MEXICA
- VÍCE NEŽ 70 HODIN FANTASTICKÉ ZÁBAVY NA 3 CD - ROM
- PŘES 2 ROKY PRÁCE NA PROJEKTU HRY



OBJEDNÁVEJTE NA ADRESÁCH: ČR: NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN 11 SR: ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15